



4 398039 607007
DM 7,- · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8,500,-

PC PLAYER

IM TEST: NEUHEITEN '95

**U.S. Navy Fighters
X-Wing CD • Warcraft
Under a Killing Moon
Incredible Machine 2
World of Lemmings
Creature Shock**

ABGERECHNET: JAHRGANG '94

**Die besten Spiele
Die fatalsten Flops**

KAUFTIPS: PC-AUFRÜSTUNG

**CD-Laufwerke, MIDI-
Sound, Grafikkarten**

WAS LEISTET KLIK & PLAY?

**Windows-Spiele
selbst gemacht**

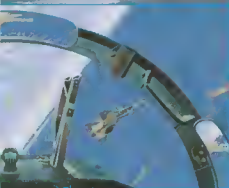
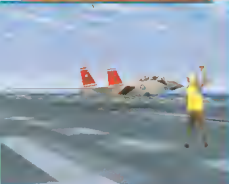
Leseraktion: Gewinnen Sie ein Pentium-System von Gateway 2000 im Wert von 7000 Mark
Wir haben die Lösung: Sternenschweif & Magic Carpet • **Comdex-Report:** Messe-News aus Las Vegas



Test: Novastorm



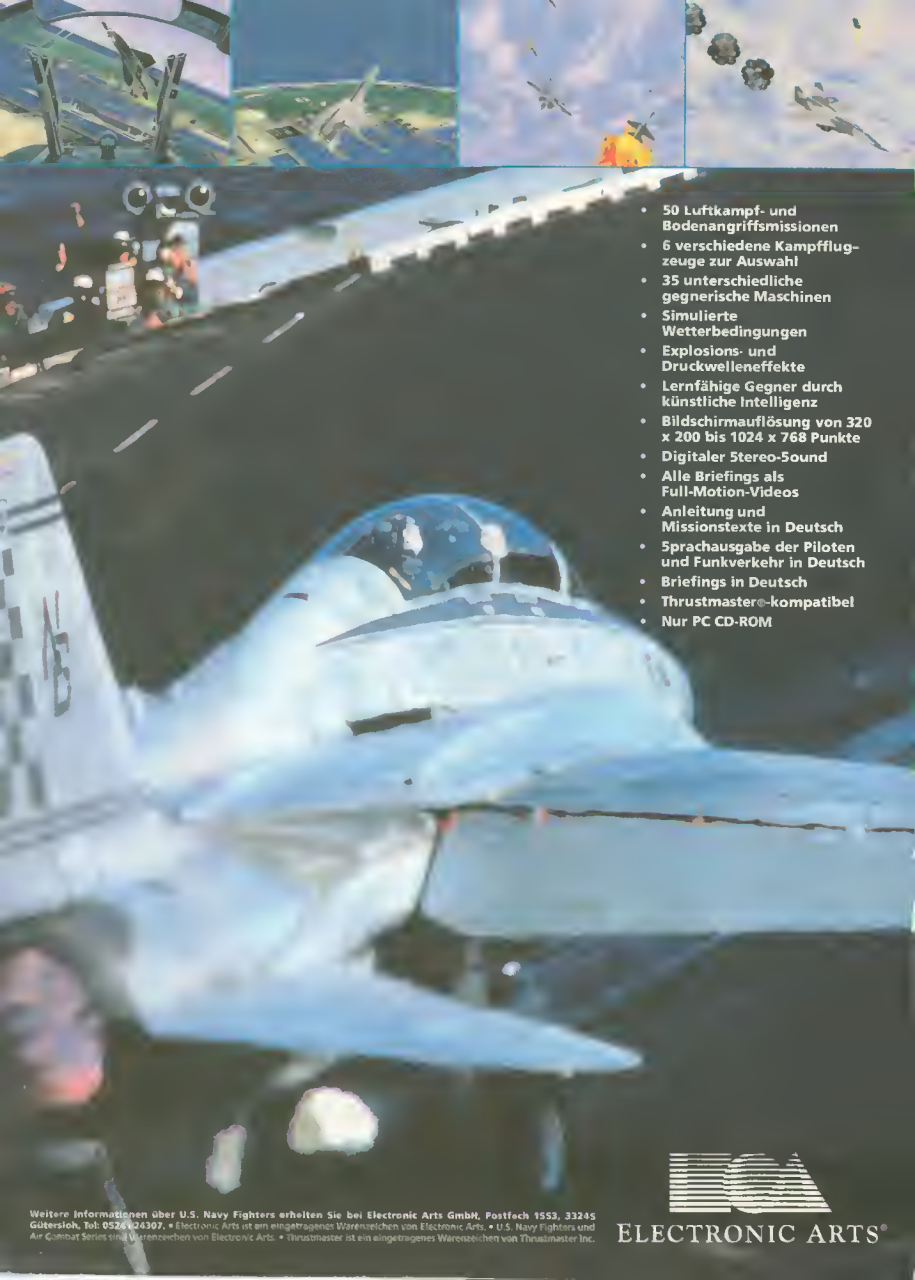
Test:
U.S. Navy Fighters



U.S. NAVY FIGHTERS™

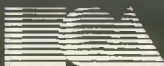
AIR COMBAT SERIES™





- 50 Luftkampf- und Bodenangriffsmissionen
- 6 verschiedene Kampfflugzeuge zur Auswahl
- 35 unterschiedliche gegnerische Maschinen
- Simulierte Wetterbedingungen
- Explosions- und Druckwelleneffekte
- Lernfähige Gegner durch künstliche Intelligenz
- Bildschirmauflösung von 320 x 200 bis 1024 x 768 Punkte
- Digitaler Stereo-Sound
- Alle Briefings als Full-Motion-Videos
- Anleitung und Missionstexte in Deutsch
- 5sprachige Ausgabe der Piloten und Funkverkehr in Deutsch
- Briefings in Deutsch
- Thrustmaster®-kompatibel
- Nur PC CD-ROM

Weitere Informationen über U.S. Navy Fighters erhalten Sie bei Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: 05261 24307. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. • U.S. Navy Fighters und Air Combat Series sind Warenzeichen von Electronic Arts. • Thrustmaster ist ein eingetragenes Warenzeichen von Thrustmaster Inc.



ELECTRONIC ARTS®



AUF DEN INHALT KOMMT ES AN.

Wenn Sie meinen, in der DOS stehe nichts über Windows, OS/2 oder andere Welten – dann haben Sie sich gewaltig geirrt. Denn DOS ist die PC-Zeitschrift für die ganze Computer-Welt: Extrem praxisorientiert, fachlich tiefgehend und vor allem gnadenlos informativ. Egal, ob es um Hard- oder Software geht. Setzen Sie jetzt auf den Inhalt – denn ab einem gewissen Können kann man den anderen die leeren Phrasen überlassen.

DOS wird jeden Monat 1,4 millionenmal gelesen. Quelle: WVA 1994.

Keine
leeren
Phrasen:

DOS –
die ganze
Computer-
Welt
in einem
Heft.

WILLKOMMEN AUF DER SCHEIBENWELT

Mit Prophezeiungen kann man in der PC-Welt saftig danebenliegen. Preisverfall und Hardware-Flops haben schon so manche Prognose über den Haufen geworfen. 1994 sah Hardware-Revolutionen wie den Preisverfall bei 486- und Pentium-PCs, doch am drastischsten verlief der Siegeszug eines Speichermediums: Ohne CD-ROM hat der Spieler nicht mehr viel zu lachen.

Die Tests in dieser Ausgabe machen es deutlich: Nicht nur Grafikorgien à la «Creature Shock» erscheinen exklusiv auf CD. Auch so unterschiedliche Spielegenres wie Flugsimulationen («U.S. Navy Fighters»), Weltraumballerei («Novastorm») oder Abenteuerspiel («Under a killing Moon») sagen der Diskette ade. Die Spieldesigner lernen zudem immer mehr, mit dem CD-ROM umzugehen: «Interaktive Filme», bei denen man nicht viel zu tun hat, sind schon wieder auf dem Rückzug. Vernünftige Spiele, die durch Sprachausgabe und Grafik-Gimmicks CD-gerecht aufpoliert werden, gehören zu den Knallern am Jahresende. Die CD-ROM-losen Anwender seien getröstet: Schon für gut 200 Mark bekommt man mittlerweile solide Double-speed-Laufwerke, wie unsere Hardware-Kaufempfehlungsliste auf Seite 38 zeigt.

Jahreswechsel und der Abschluß des 2. PC Player-Jahrgangs sind für uns Anlaß genug, allen Lesern nochmal ein dickes «Danke-schön!» zu servieren. Für uns geht ein sehr erfolgreiches Jahr zu Ende, das dank der Einführung von PC Player plus reich mit Aufregungen gespickt war. Wir werden uns 1995 schwer reinhängen, um Ihre Erwartungen in Zeitschrift und CD-ROM zu erfüllen und weiter an der Qualität zu feilen. Damit wir ganz genau wissen, wie wir's Ihnen recht machen können, blasen wir diesen Monat zur großen Leserumfrage. Der Fragebogen in der Hefmitte erinnert vom Umfang her zwar fatal an die letzte Volkszählung, aber kreuzen Sie sich bitte tapfer durch. Je mehr wir über Sie wissen, desto genauer können wir uns nach Ihrem Geschmack richten. Damit sich der statistische Akt für Sie auch lohnt, verlosen wir unter allen Einsendungen ein paar feine Preise. Glanzstück im Gewinnangebot: Gateways bestens ausgestatteter Multimedia-Pentium im Wert von rund 7000 Mark.

Viel Spaß mit der dicksten PC Player aller Zeiten wünscht

Ihr PC-Player Team

Michael
Kim

Jörg
Langer

Bobs
Schwaiger

Susan
Sablowski

Boris
Schneider

Florian
Stangl

Heinrich
Lenhardt

PC PLAYER

Hochauflösende Jet-Flugstunde von Electronic Arts: Die »U.S. Navy Fighters« starten ab Seite 56

Auf den Helm gekommen: Erste Eindrücke mit der Virtual-Reality-Kopfbedeckung für den PC

16

software

TEST: KLIK & PLAY 48
Was kann der Spielgenerator für Windows?

SOFTWARE-KURZTESTS 50

ADAC
Saturday Night Live
Beachclub '68
Abenteuer Weltraum
STING Screen Saver
STING Technical Manual

25 JAHRE MONDLANDUNG 54
Astronauten auf CD-ROM

DIE BESTEN SPIELE '94 142
PC Player ermittelt die Hits des Jahres

RÜCKBLICK
DER REDAKTION 144
Monat für Monat wird das PC-Jahr aufgerollt

SPIELE-HISTORIE (2) 152
Die frühen 80er Jahre

BUG-REPORT 156
Neues von der Fehler-Front

BIZARRE ANWENDUNG:
GITARENKURS 158
Slash Stang! haut in die Saiten

PC-JUNIOR -
SOFTWARE FÜR KIDS 160
Im Test: Syracuse und Blupi

KEINE PANIK: WINDOWS-
VIDEOCLIPS 162
Wie die Bilder laufen lernen

hardware

WEIHNACHTLICHE
PC-AUFRÜSTUNG 33
Einleitung zur Kaufip-Parade

GRAFIKKARTEN 34

SOUNDKARTEN 36

CD-ROM-LAUFWERKE 38

JOYSTICKS 40

VIDEOSPIELE 42

PC-BASAR 44

NETZWERK
LEICHT GEMACHT 168
Strippen-1x1 für Gruppenspieler

Bitte beachten Sie unsere Leserumfrage in der Hefmitte. Wer sich wacker durch den Fragebogen kreuzelt, hat Chancen, diesen edlen Gateway-2000-Pentium-PC im Wert von 7000 Mark zu gewinnen!

aktuell

AUDIENZ BEI LORD BRITISH 8
Wie war das gleich wieder mit »Ultima 9«?

SID MEIER 10
Interview mit dem »Colonization«-Designer

COMPUTER '94 14
Messebericht aus Köln

VIRTUAL REALITY PER PC 16
Erster Eindruck: Was bringt der High-Tech-Helm?

COMDEX-REPORT 18
Messe News aus Las Vegas

KURZMELDUNGEN 20
Rund ums PC-Entertainment

HITPARADEN 22
Aktuelle Spiele-Charts

STREITGESPRÄCH: OS/2 24
Betriebssystem-Fachsimelei mit Schneider & Kim

JAHRESINHALT 1994 172
Schlag' nach: Alle Artikel alphabetisch sortiert



»Killing Moon« und »Creature Shock«: Wie spielen sich die CD-ROM-Grafikwunder?

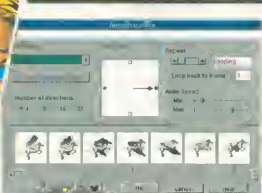
108 + 62



Schöne Bescherung: Mit unseren Weihnachts-Tips machen Sie Ihren PC für die neuen High-End-Spiele fit **33**



Beim Duster-Adventure »Necropolis« ist ein Bildschirm-Comic inklusive **94**



Do it yourself: Wie gut ist der Spiele-Baukasten »Klik & Play«? **48**



Fortsetzungen zu Denkspiel-Klassikern im Test: »Incredible Machine 2« gegen »All new World of Lemmings« **68 + 116**



spiele-tests

ALL NEW WORLD OF	
LEMMINGS	68
ARMORED FIST	130
CREATURE SHOCK	108
CRIME PATROL	128
CYBERWAR	110
CYCLEMANIA	136
DAWN PATROL	132
DEATH GATE	88
DOMINUS	126
EARTHSIEGE	114
ECSTASIA	82
FRONT PAGE SPORTS	
BASEBALL	138
INCREDIBLE MACHINE 2	116
LOTHAR MATTHÄUS	
SUPER SOCCER	96
NOCTROPOLIS	94
NOVASTORM	112
OLDTIMER	134
ONE MUST FALL	106
RAN-TRAINER	78
RISE OF THE ROBOTS	100
U.S. NAVY FIGHTERS	56
UNDER A KILLING MOON	62
UNIVERSE	86
VID GRID	80
WARCRAFT	120
X-WING CD-ROM	74
ZEPHYR	76
IT CAME FROM THE DESERT	
(Hall of Fame)	112

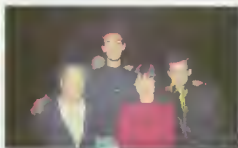
tips & tricks

EINLEITUNG	179
MAGIC CARPET	180
NHL HOCKEY '95	183
STERNENSCHWEIF	184
HURRA DEUTSCHLAND	189
MASTER OF MAGIC	190
BUNDESLIGA MANAGER	
HATTRICK	193
LOLLYPOP	193
SYSTEM SHOCK	193
TECHNIK-TREFF	194

rubriken

EDITORIAL	S
IMPRESSUM	22
CD-ROM-INHALT	28
PC PLAYER UNPLUGGED	141
STARKILLER	198
LESERBRIEFE	199
VORSCHAU	201
FINALE	202

GEISTERSTUNDE BEI LORD BRITISH



Die furchtlosen Abenteuerer kurz vor dem Start – Lord British will auch aufs Foto

Halloween in Texas: Richard Garriot alias Lord British plaudert über sein »Haunted House« und Ultima 9.

Aus der Abteilung »exzentrische Hobbys«: Alle zwei Jahre baut Origin-Boss Richard Garriot sein 4500 Quadratmeter großes Domizil zu einem »Haunted House« (Geisterhaus) um. Mit Hilfe vieler freiwilliger Helfer wird das schon in normalem Zustand mit Geheimgängen und Verliesen ausgestattete Haus zu einem bedrohlichen Spuk-schloß. An vier Tagen werden nachts in kurzen Abständen Vierergruppen auf die einstündige Reise durch das Haus geschickt. Alle Teilnehmer müssen vorher eine Selbsthaftungserklärung unterschreiben, da sich Unvorsichtige durchaus Verletzungen zuziehen können.

Richard läßt es sich nicht nehmen, als Lord British verkleidet jede Gruppe mit den bedeutungsschwangeren Worten »Your time has come« am Tor abzuholen und in ihre Aufgabe einzuweisen. Diese bestand in diesem Jahr darin, den gefangenen Avatar zu befreien und das vor kurzem geöffnete »Höllentor« wieder zu schließen. Neben mehreren Dutzend verkleideten Schauspielern und Statisten sorgen diverse Spezialeffekte für die entsprechende Stimmung: Geräusche vom Band, eingespielte Videosequenzen, zusammenrückende Wände, Feuerstrahlen und elektrische

Einladungen gehören zum Repertoire. Die Abenteuergruppe wird von mehreren Mönchen durch das Areal geführt, das auch den Garten des Anwesens einschließt. Besonders beeindruckend ist eine feuchte Barkenfahrt um eine kleine Insel herum. Am anderen Ende wird die durchnäßte Gruppe von mehreren Kriegerern in Empfang genommen und vor dem Herrn der Toten, Minas, in den Sand geworfen. Die anschließende halbschmerzliche Flucht, aber auch Hängebrücken, ratternde Röhren und glitschige Nebelkammern, lassen den Wunsch nach besserem Schuhwerk aufkommen.

LORD BRITISH – DAS INTERVIEW

Kaum war er dem Spukhaus entkommen, erhielt unser Redakteur Jörg Langer eine Privataudienz bei Richard Garriot alias Lord British. Der Origin-Über-vater ließ sich im Interview schon in die »Ultima 9«-Karten klicken.

JÖRG: Richard, Du machst jetzt schon ziemlich lange Ultimas – wann genau hast Du damit angefangen?

LORD BRITISH: 1979, wenn Du »Akala-belthe« mitzählst, das so eine Art »Ultima Null« war. Also vor 15 Jahren.

JÖRG: Wird es Dir nicht langsam langweilig, am Avatar und an Britannia klebenzubleiben?

LORD BRITISH: Nicht im geringsten, die Spiele entwickeln sich ständig weiter. Da die Computer immer besser werden, ändern sich auch die Anforderungen in der Software-Entwicklung radikal. Dadurch bleibt die Sache für mich spannend.

JÖRG: Wieviel Einfluß hast Du eigentlich noch auf den Design-Prozess?

LORD BRITISH: Auch das hat sich mit der Zeit weiterentwickelt. Bei den ersten paar Ultimas war ich Designer, Programmierer und Grafiker in einer Person. Aber es ist keine Frage, daß unsere Grafiker um Welten besser sind, als ich es jemals war. Und es gibt Leute, die bessere Prosa und korrekteres Englisch schreiben. Selbst beim Programmieren, das ich lange Zeit als meine Stärke betrachtet habe, wurde ich mittlerweile abgehängt. Was übrig bleibt, ist das allgemeine Design des Produkts und das Managen des Teams. Unser Hauptproblem bei Origin ist, Leute zu finden, die solch große Teams leiten können.

JÖRG: Also bist Du eine Art Supervisor?

LORD BRITISH: Genau. Es ist schwierig, für diese Aufgabe neue Leute zu finden, selbst innerhalb von Origin. Und obwohl ich – wie die allermeisten in der Branche – keine richtige Ausbildung dafür habe, hat sich in den letzten Jahren doch ziemlich viel Erfahrung bei mir angesammelt, wie man derartige Projekte durchführt.

JÖRG: Ultima 8 war in den USA kein sonderlicher Erfolg, Origin hat die Arbeit an »Lost Violets« und der erweiterten CD-ROM-Version eingestellt. Wie kam das?

LORD BRITISH: Einer der Hauptkritikpunkte an den Ultimas bis Teil 7 war, daß die Komplexität immer größer wurde. Deshalb wollten wir mit Ultima 8 ein neues Publikum erreichen, was auch ganz gut geklappt hat, vor allem in Europa. Aber die alten Fans der Serie waren



Heiß wird es einem im Spukschloß nicht nur vom Adrenalin...



Der Eingang ins Haunted House ist nur kriechend zu überwinden

enttäuscht, weil das Spiel kleiner und merklich anders war. Insoweit stellt Pagan ein wichtiges Experiment für die Serie dar. In Ultima 9 werden wir versuchen, sowohl die neuen Spieler als auch die alten Fans zufriedenzustellen.

JÖRG: Dann wird Ultima 9 also wieder komplexer werden. Kannst Du mir etwas über die Spielhandlung erzählen?

LORD BRITISH: Ultima 9 stellt das Ende der »Trilogie der Trilogien« dar und wird deshalb großen Wert auf die Story legen. Wir wollen alle drei Trilogien zusammenführen und damit auch die verschiedenen Generationen von Ultima-Spielern. Beispielsweise hat der Guardian in Ultima 7 Britannia direkt bedroht und in Teil 8 den Avatar nach Pagan versetzt, um freie Hand zu haben. In Ultima 9 erkennt der Avatar, daß er den Guardian direkt bekämpfen muß, damit die Sache zu einem Ende kommt. Also versucht er, die nötigen Umstände herbeizuführen, um dem Guardian von Angesicht zu Angesicht gegenüberzutreten zu können.

JÖRG: In dessen eigener Welt?

LORD BRITISH: Das kann ich schlecht beantworten, ohne zuviel von der tatsächlichen Handlung verraten. Um nicht die ganzen Details preiszugeben, muß ich ein wenig um den heißen Brei herumreden.

JÖRG: Zumindest legt es die Endsequenz von Ultima 8 nahe. Wird es eine neues Grafiksystem geben?

LORD BRITISH: Ja, klar. Bis zu Ultima 7 haben wir vom jeweils vorherigen Teil nur wenige Programmerroutinen übernommen, beispielsweise den Zufallsgeneratorsystem. Alles andere wurde von Grund auf neu programmiert. Ab Ultima 7 kannten wir bestimmte Routinen des Programmierkerns wieder.

benutzen, wie die Sprite Engine und das Fenster-System. Das spart natürlich eine Menge Zeit und Produktionskosten. Ultima 9 wird einerseits eine völlig neue Engine haben, andererseits aber schon bestehende Programmteile weiter benutzen.

JÖRG: Aber wie könnte Ultima 9 nun tatsächlich aussehen?

LORD BRITISH: Es wird wiederum eine isometrische Darstellung benutzen, sowohl in VGA als auch in Super-VGA. Bei letzterem hat man die Wahl zwischen weichem und schrittweisen Scrolling: Die meisten Computer sind unter Super-VGA immer noch zu langsam. Zudem werden wir das Bewegungssystem ziemlich umkrempeln. Eines der



Richard Garriot erzählte euphorisch von Ultima 9

Probleme bei Ultima 8 war, daß man immer eine feste Distanz weit sprang. Wir ändern das dahingehend, daß man direkt auswählen kann, wohin man springen möchte. Außerdem bauen wir wieder Fernwaffen ein, und einiges andere mehr.

JÖRG: Wann, glaubst Du, wird Ultima 9 erscheinen?

LORD BRITISH: Das dauert noch lange, da wir die Sache richtig machen wollen. Bis Weihnachten '95 werden wir's wohl nicht schaffen.

JÖRG: Zu etwas anderem: Mit Wing Commander 3 scheint die Grenze zwischen Film und Computerspiel sehr schmal geworden zu sein – wird es in fünf Jahren überhaupt noch einen Unterschied geben?

LORD BRITISH: Die Produktionstechniken werden praktisch dieselben sein. Die Filmaufnahmen von Wing Commander 3 haben alles in allem zweieinhalb Millionen Dollar gekostet. Wir erwarten, daß sie bei Wing 4 etwa zehn bis zwanzig Millionen Dollar betragen werden. Und für diesen Betrag kann man genauso gut einen Film machen.

JÖRG: Wieviel hat Euch Wing Commander 3 insgesamt gekostet?

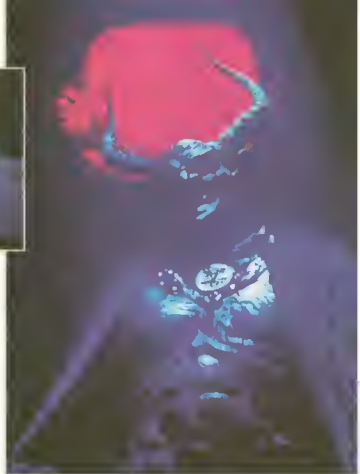
LORD BRITISH: Vier Millionen Dollar.

JÖRG: Ist es nicht ein enormes Risiko, soviel Geld in ein einzelnes Computerspiel zu stecken?

LORD BRITISH: Nun, die Vorbestellungen für Wing 3 machen es bereits zu einer profitablen Sache. Origin läuft also keine Gefahr, dabei pleite zu gehen.

JÖRG: Deine Firma hat als ein kleiner Vier-Mann-Betrieb angefangen, mittlerweile hat sie über 250 Angestellte. Wie kommt Ihr damit zurecht, ohne zu bürokratisch und schwerfällig zu sein?

LORD BRITISH: Es ist wirklich lustig: Jedes Jahr erzählen mir Angestellte, die gerade mal seit zwei oder drei Jahren dabei sind: »Richard, als ich zu Origin kam, war alles klein und überschaubar,



und mittlerweile sind wir so groß geworden!« Ich antworte dann: »Wovon redest Du bloß?« Die Firma entwickelt sich einfach weiter, und damit wachsen auch die Aufgaben – ohne deswegen unüberschaubar zu werden.

JÖRG: Versucht Ihr, die Stufen zwischen Dir und z.B. dem Produzenten eines bestimmten Spiels möglichst gering zu halten?

LORD BRITISH: Ja – es gibt nämlich keine. Wir haben eine sehr flache Struktur und nur eine kleine Management-Ebene. Jeder Produzent leitet sozusagen seine eigene Firma und kann jedes beliebige Spielprojekt vorschlagen, das er entwickeln möchte. Er muß natürlich den Rückhalt der Verkaufs- und Marketingabteilung bekommen, daß sich die Investitionen auch auszahlen werden.

JÖRG: Zurück zum Haunted House, das ebenfalls eine enorme Ausmaße angenommen hat. Wird es in zwei Jahren überhaupt ein weiteres geben?

LORD BRITISH: Entweder wird es bis zum nächsten Spukhaus länger als zwei Jahre dauern, oder ich werde es nicht in meinem eigenen Haus veranstalten.

JÖRG: Eine letzte Frage: Wo wohnt Du eigentlich während der Vorbereitungen und Halloween?

LORD BRITISH: Ich lebe weiterhin im Haus. Mein Schlafzimmer ist der einzige Raum, der nicht für das Haunted House benutzt wird. Und ich muß ein Stück kriechen, um hineinzukommen. Nachdem alles vorbei war, habe ich bislang immer den Teppich auswechseln und den Garten neu anlegen lassen müssen.

JÖRG: Ich denke, Du bist verrückt.

LORD BRITISH: Oh, danke sehr! (la)

Die Filmaufnahmen zu Wing Commander 3 haben uns 2,5 Millionen Dollar gekostet.

Interview mit Sid Meier

Sid pockt aus: Der Macher von »Civilization« und »Colonization« sprach mit uns über seine neuesten Projekte.

Eine zwölfstägige Promatation-Tour führte den amerikanischen Kultprogrammierer Sid Meier nicht nur nach England und Frankreich, sondern auch auf die »Computer '94« in Köln. Unser Redakteur Jörg Langer ergatterte ein Interview mit dem Schöpfer so bekannter Strategie-Perlen wie »Railroad Tycoon« und »Civilization«.

PC PLAYER: An was denkst Du eigentlich, wenn Du das Wort »Civilization« hörst – an viel Geld, an den Ruhm? Oder nervt es Dich ganz einfach?

SID: Oh, ich mag Civilization nach wie vor; ich hatte großen Spaß dabei, es zu programmieren und danach auch zu spielen. Es hat sehr vielen Leuten gefallen, und nicht wenige davon haben mir ihre Anregungen und Verbesserungswünsche mitgeteilt. Ich höre diesen Vorschlägen aufmerksam zu und benutze die besten davon in neuen Versionen.

PC PLAYER: Erzählst Du uns etwas über das geplante Multiplayer-Civilization?

SID: Nun, sehr viele Leute wollten eine Mehrspieler-Version haben. Die Verwirklichung ist aber gar nicht so einfach, weil bei Civilization immer eine Nation ihren Zug macht, danach die nächste, etc. Da das mit mehreren Parteien nur schlecht funktionieren würde, mußten wir einiges ändern: Jeder der sieben Spieler zieht nun zur selben Zeit, außerdem kann man sich gegenseitig Nachrichten schicken. Multiplayer-Civilization wird auf der Windows-Version basieren und deren hochauflösende Grafik verwenden. Es wird Netzwerke unterstützen, aber auch Modems und Nullmodems.

PC PLAYER: Das Problem bei einer Mehrspieler-Version scheint mir die Startphase zu sein: Wenn einer der Spieler Glück hat und schnell Städte erobert, ist er einem anderen sofort sehr weit voraus. Wirst Du das irgendwie abfangen?

SID: Ich denke, daß sich benachteiligte Spieler automatisch gegen einen überlegenen Gegner verbünden werden, so daß sich das von allein ausgleicht. Wir haben auch vor, den Ablauf ein bißchen abzukürzen, da die Leute wohl kaum 15 Stunden pro Tag spielen wollen. Alle Sachen werden etwas zügiger ablaufen und nach einem Rauswurf wird man wieder ernsthaft in das Geschehen einsteigen können. Wir hoffen, daß die Multiplayer-Fassung bis Mai fertig sein wird.

PC PLAYER: Du hastest das Projekt »Civil War« vor einiger Zeit begonnen, ein Spiel über den ame-

MENSCH, MEIER!



Sid Meier rummelte sich auf der »Computer '94« am Microprose-Stand

kanischen Bürgerkrieg. Ist es richtig, daß Du dann gebeten wurdest, es zugunsten von Colonization zurückzustellen?

SID: Nun, in Wirklichkeit hatten wir mit dem Bürgerkrieg-Spiel einige Probleme. Es sollte einen Miniaturen-Flair haben, also einzelne Soldaten, Bäume und Häuser zeigen. Ich wollte aber nicht nur einzelne Schlachten aneinanderreihen, wie es in »Fields of Glory« der Fall ist. Die Schlachten sollten sich stattdessen aus dem Spielverlauf ergeben, also durch Armeebewegungen und wirtschaftliche Faktoren.

Diese beiden verschiedenen Ebenen haben für sich getrennt doch wunderbar funktioniert – nur paßten sie nicht zusammen: Wenn man vom strategischen Teil zu einer einzelnen Schlacht wechselte, hatte man nach deren Ende vergessen, was strategisch überhaupt las. Ich denke aber, daß ich eine Lösung finden werde. Da es ja um den Kampf der Südstaaten gegen die Nordstaaten geht, wird Civil War möglicherweise gleich für zwei Spieler konzipiert sein. Falls wir es machen, wird es aber frühestens Ende '95 erscheinen.

PC PLAYER: Wie lange hat die Entwicklung an Deinem letzten Spiel Colonization gedauert?

SID: Wir haben fast 18 Monate Arbeit reinge-steckt. Obwohl es das erste meiner Spiele ist, das ich nicht selbst programmiert habe, war ich die letzten sechs Monate rund um die Uhr damit beschäftigt, es zu testen und zu verbessern. Und natürlich habe ich am Anfang das eigentliche Design gemacht.

PC PLAYER: Das Spiel erinnert sehr stark an Civilization. Habt Ihr alte Programmavtinen wieder verwendet?

SID: Teilweise. Wir wollten das generelle Interface, also beispielsweise das Bewegen von Einheiten auf der Karte, möglichst unverändert lassen, so daß Civilization-Fans keine Probleme damit haben würden, Colonization zu spielen.

PC PLAYER: Du arbeitest gerade an einer erweiterten Version von Colonization. Welche Unterschiede wird es dabei geben?

SID: »Colonization Gold« wird ein CD-ROM-Programm sein. Als größte Änderung soll es es eine »virtuelle Kolonie« in dreidimensionaler Darstellung enthalten, in der man herumlaufen und mit den Leuten sprechen kann. Diese erzählen einem über ihre Arbeit und ihr tägliches Leben. Außerdem erweitern wir das Tutorial und packen zusätzliche Texte und Grafiken in das Spiel. Das Programm wird auf der Windows-Version von Colonization basieren und Super-VGA-Grafik verwenden. Ich denke, daß wir irgendwann Mitte '95 damit fertig sein werden.

PC PLAYER: Spielerisch bleibt alles beim alten? **SID:** Ja, die Veränderungen werden nur technischer und grafischer Natur sein.

PC PLAYER: Allgemein scheint Du keinen Wert auf die Grafik in Deinen Spielen zu legen. Steckt da eine bestimmte Philosophie dahinter?

SID: Es gibt mehrere Gründe dafür. Ich möchte ein Spiel bis zum Schluß seiner Entwicklung flexibel halten, bei Colonization hat es z.B. nach im aller-lezten Monat einige größere Änderungen gegeben. Wenn man aber viele Videos und Animationen hat, wird es sehr schwierig, sie in der Endphase noch zu ändern. Umso mehr Arbeit man in die Grafik steckt, desto weniger bleibt für das eigentliche Spiel übrig. Außerdem können die Leute ein Spiel wie Colonization auch auf einem 286er noch spielen – warum also sollen wir Grafiken reinpacken, die einen Super-Computer benötigen? Davon abgesehen gefallen mir unsere Grafiken; sie sind hübsch und geben einem alle Informationen, die man zum Spielen braucht. Und das ist meiner Meinung nach das Wichtigste.

PC PLAYER: Für die nächste Zeit scheint Du ja gut ausgelastet zu sein. Aber was kommt danach?

SID: Das hängt ziemlich davon ab, wie sich die Computer- und Softwareindustrie in den nächsten Jahren entwickeln wird. Ich werde wohl noch ein paar Jahre PC-Spiele machen. Die nächste große Veränderung im Computermarkt wird in Richtung Netzwerkspiele gehen, mit riesigen Programmen, an denen hunderte von Leuten teilnehmen können. Ich mag Computerspiele nach wie vor und möchte auch noch eine ganze Weile selbst welche entwickeln. (la)

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

X-Wing

Der Kriecher - nur endlich auf CD!
Incl. aller Missionen, Sprachausgabe
& ganz neuen Missionen und Features

CD-ROM
69,95

Bullfrog's 3D-Wunder:
Magic Carpet *
Der "Teppich-Simulator"

CD-ROM
89,95

Der Wahnsinn
geht weiter...

Microcosm 29,95
für CD-ROM

Dungeon Master
kommt deutsch für PC-Disk

19,95

Unser Tip des Monats

Wing Commander 3

The Heart of the Tiger *

CD-ROM 109,95

und ein Muß für alle Wing Commander-Fans

Die Special Edition

inkl. Videos, T-Shirt u.v.m.

In einer exklusiven Filmdose

CD-ROM 139,95

Lemmings total! 79,95

Enhanced CD-ROM Version

X-nas Lemmings 94 *

für PC-Disk oder CD-ROM je 39,95

Lemmings 3 *

für PC-Disk oder CD-ROM je 69,95

Lemmings 1+2

kommt auf CD-ROM 29,95

Lemmings 2 für PC-Disk

19,95

Pirates Gold

eines der besten PC-Spiele
aller Zeiten - jetzt zum
absoluten Sensationspreis!

PC-Disk
29,95

Was lange währt,
wird endlich gut

Wings of Glory *

Enhanced CD-ROM Version

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 2

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 3

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 4

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 5

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 6

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 7

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 8

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 9

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 10

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 11

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 12

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 13

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 14

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 15

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 16

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 17

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 18

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 19

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 20

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 21

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 22

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 23

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 24

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 25

CD-ROM 109,95

Wings of Glory 26

CD-ROM 109,95

PC-Disk Spiele

1942 - Pacific Air War 69,95

1944 - Assault on Shimo 99,95

Act of War 69,95

Aladdin 69,95

Alien Legacy 79,95

Armageddon 69,95

Aufschrei der 79,95

Battle Isle 2 69,95

Battle Isle 3 69,95

Black Hawk 69,95

Black Thunder 69,95

Blaster Frenzy 2 69,95

Caribbean Disaster 1 69,95

Chain Engine 59,95

Chameleon 69,95

Colonization 69,95

Comanche 69,95

Comanche Disk 1 + 2 69,95

Cybernetics 69,95

Dark Sun 2 - Wake of the Ravager 69,95

Death or Glory 69,95

Delta V 79,95

Der Glühkopf (Windows) 69,95

Der Kreis - Proflex 39,95

Descent 69,95

Die Seher 69,95

Doom 2 - Hell on Earth 69,95

Doom 3 - Hell on Earth 69,95

Doppelgänger (Antares + WC Edition) 69,95

Dragon Line - Chapter One 69,95

Dune 2 69,95

Dynasty 69,95

Elder Scrolls - Arena 69,95

Ellie 3 79,95

FIFA Soccer 79,95

Fightmaster 5 1 (engl.) 69,95

Frontpage Football Pro 69,95

Hansa - Die Expedition 69,95

Hatfield (Bundesliga Manager 3.0) 69,95

Hatfield (Bundesliga Manager 3.0) 69,95

Hatfield (Bundesliga Manager 3.0) 69,95

Hatfield (Bundesliga Manager 3.0) 69,95

Hatfield (Bundesliga Manager 3.0) 69,95

Hatfield (Bundesliga Manager 3.0) 69,95

PC-Disk Spiele

Field of the Robots 69,95

Sim City 2000 69,95

Simon the Sorcerer 2 69,95

Space Simulator 69,95

SSN-21 (Seawolf) 69,95

Star Crusader 69,95

Star Trek - Judgment Rites 69,95

Starmaster (CSA 2) 69,95

Strike Commander 69,95

Strike Commander 2, 402-Disk 69,95

S.U.B. 69,95

Syndicate 69,95

Syndicate Disk 69,95

System Shock 79,95

Theme Park 79,95

The Fighter 69,95

Transport Tycoon 69,95

U.F.D. - Enemy Unknown 69,95

Ultima 69,95

Ultima 2 69,95

Ultima 3 69,95

Ultima 4 69,95

Ultima 5 69,95

Ultima 6 69,95

Ultima 7 69,95

Ultima 8 69,95

Ultima 9 69,95

Ultima 10 69,95

Ultima 11 69,95

Ultima 12 69,95

Ultima 13 69,95

Ultima 14 69,95

Ultima 15 69,95

Ultima 16 69,95

Ultima 17 69,95

Ultima 18 69,95

Ultima 19 69,95

Ultima 20 69,95

Ultima 21 69,95

Ultima 22 69,95

Ultima 23 69,95

Ultima 24 69,95

Ultima 25 69,95

Ultima 26 69,95

CD-ROM Spiele

11th Hour 119,95

House of the Dead 89,95

Armadillo 69,95

Battle Bugs 69,95

Battle Isle 2 69,95

Battle Isle 3 69,95

Belayai at Kronor 69,95

Blitzkrieg 69,95

Blitzkrieg 2 69,95

Blitzkrieg 3 69,95

Blitzkrieg 4 69,95

Blitzkrieg 5 69,95

Blitzkrieg 6 69,95

Blitzkrieg 7 69,95

Blitzkrieg 8 69,95

Blitzkrieg 9 69,95

Blitzkrieg 10 69,95

Blitzkrieg 11 69,95

Blitzkrieg 12 69,95

Blitzkrieg 13 69,95

Blitzkrieg 14 69,95

Blitzkrieg 15 69,95

Blitzkrieg 16 69,95

Blitzkrieg 17 69,95

Blitzkrieg 18 69,95

Blitzkrieg 19 69,95

Blitzkrieg 20 69,95

Blitzkrieg 21 69,95

Blitzkrieg 22 69,95

Blitzkrieg 23 69,95

Blitzkrieg 24 69,95

Blitzkrieg 25 69,95

Blitzkrieg 26 69,95

Blitzkrieg 27 69,95

Blitzkrieg 28 69,95

Blitzkrieg 29 69,95

Blitzkrieg 30 69,95

Blitzkrieg 31 69,95

Blitzkrieg 32 69,95

Blitzkrieg 33 69,95

Blitzkrieg 34 69,95

Blitzkrieg 35 69,95

Blitzkrieg 36 69,95

Blitzkrieg 37 69,95

CD-ROM Preishits

7th Guest 39,95

Amberstar 39,95

Der Pantalar 39,95

Dogfight 39,95

Formula 1 Grand Prix 39,95

Gunship 3000 39,95

Handball & 200 Spiele 29,95

Indiana Jones 3 29,95

Juarez 29,95

Lemmings 1+2 29,95

M 1 Task Platoon 29,95

Med TV 68 29,95

Microcosm 29,95

Megatone 49,95

Monkey Island 1 69,95

Monkey Island 2 69,95

Praxis 69,95

Railroad Tycoon 29,95

Star Service 2 29,95

Star Control 1 + 2 29,95

Summer - Winter Challenge 29,95

S.W.O.T. Incl. aller Scenarien 39,95

Their First Hour Incl. Missionen 39,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed 299,95

Soundkarten

Soundblaster Mod Adapter 49,95

Soundblaster Pro Value Edition 79,95

Soundblaster 16 B Value Edition 219,95

Siemens Lautsprecher 42,95

Disketten

3,5" MFD 40 69,95

Festplatten intern

420 MB, AT-Bus 399,95

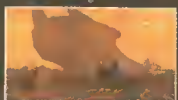
420 MB, AT-Bus & SCSI-Festplatte auf Anfrage

Joysticks

Advanced Gravis GamePad 49,95

Advanced Gravis JoyStick 49,95

WING COMMANDER



 **ORIGIN®**
Interactive Movie

Vollständig übersetzte Software



Wenn Sie weitere Informationen
Origin und We Create Worlds
suchen, besuchen Sie unsere Website
www.origin.com



COMMANDER III

LICHT

**MADE IN
HOLLYWOOD**

KAMERA

**SIE SIND
DER REGISSEUR**

ACTION



ME SSEBERICHT »COMPUTER '94«

KÖLNISCH SOFTWARE

Deutschland im Herbst: Wa sonst graue Nebelschwaden wabern, sorgte die »Computer '94« für den Messenlichtblick. Neben zahlreichen Spieleherstellern war auch PC Player auf der Kölner Messe vertreten.



Gut gefüllt: Der Stand von PC Player auf der »Computer '94«

Klockiger als manches Adventure-Puzzle: Trotz der listig-verwickelten Schilderarrangements rund ums Messegelände fanden zahlreiche Spiel-pilger ihren Weg zur »Computer '94«. Das auf anderthalb Hallen verteilte Spektakel ereignete sich zwischen dem 4 und 6. November. Es ist die einzige Computerspiele-lastige Messe in Deutschland, bei der sich namhafte Softwarefirmen in nennenswerter Anzahl blicken lassen. Zwar glänzten einige Größen wie Sierra und Dynamix durch Abwesenheit, aber ansonsten war das Lineup ansprechend. Microprose präsentierte Sid »Colonization« Meier und Softgold repräsentierte Firmen wie Lucas Arts. Electronic Arts hatte die spektakulärsten Produkte am Stand: »Wing Commander 3« durfte

Auslaufmodelle gehandelt. Trotz Commodore-Abwesenheit war der Besucherandrang groß; der Anteil der PC-Besucher scheint kräftig gestiegen zu sein. Darüber hoben wir uns besonders gefreut, denn am Stand von PC Player gab es jede Menge Kontakte zwischen Lesern und frei herumlaufenden Redakteuren. Wir bedanken uns bei allen, die trotz des Gedrängels vorbeigeschaut haben.

Neues aus deutschen Landen

Echte Neuankündigungen internationaler Spielefirmen waren Mangelware; dafür werden beavzugt Messen in den USA und England genutzt. Wenigstens rückten die deutschen Aussteller mit Infos über frische Projekte heraus. Ikarion residierende auf einem schnuffigen Stand im Karibik-Look, der dem neuen Ralph-Stack-Spiel »Caribbean Disaster« gewidmet war. Ron Williams, der auf der CD-Version sprachlich vertreten ist, schaute am Sonntag auch mal vorbei. Hinter verschlossenen Türen gab's dann trockenes Gebäck und knisternde Pressemitteilungen. Anfang '95 will Ikarion mit Pinball Wizard 2000 die Flipperlandschaft bereichern. Wesentliche



Standbesuch vom Fantastischen Vierling Smudo, der die Rührung über sein PC Player-T-Shirt kaum verbergen kann. Gerüchte, nach denen Florian Stangl auf der nächsten Megovier-Tour das Vorprogramm betreibt, entbehren allerdings jeder Grundlage.



Tani Schwaiger und Michael Kim überzeugen den unentschlossenen Leser am rechten Bildrand von den Vorteilen eines Abos



Zwei Neue von Soft Enterprises: 3D-Rennspiel Battle Race (oben) und der Actionfeger Project Paradise (unten)

Erweiterung gegenüber aktuellen Konkurrenzprodukten wird ein Construction Set sein, mit dem sich eigene Flipper designen und als selbständig lauffähige EXE-Files speichern lassen. Weitere Merkmale: fünf Tables, Tunnel, Rampen und mehrere Kugeln können gleichzeitig im Spiel sein. Pinball Wizard 2000 erscheint nur auf CD-ROM.

Soft Enterprises, kürzlich mit »The Hidden Below« etwas zäh ins Rampenlicht der Spielewelt tretend, bestelt auch an einigen 95er-Titeln. Das Rumschiff-Actionrennen **Battle Race** bietet neben Geballer und Multiplay-Modi auch »das echte VR-Feeling« – oho. **Project Paradise** ist trotz des lieblichen Namens eine düstere Zukunftsbollerei im Spielhallen-Stil. Bis zu vier Personen gleichzeitig halten sich durch hochauflösende Levels, die von oben gezeigt werden. Jede Spielfigur hat bestimmte Talente – klingt wie eine Mischung aus »Gauntlet« und »Chaos Engine« mit grafischer Inspiration von »Probotector« auf dem Super Nintendo.

Mit **Crash Course Cartoons** will sich Soft Enterprises auch am Boom der niedlichen Go-kart-Rennspiele beteiligen. Das dürfte ein hartes Rennen mit dem englischen Team Manic Media geben, dessen **Super Karts** entgegen früheren Ankündigungen erst Anfang '95 erscheint. Dafür wird die Grafik nochmals getunt und klasse CD-Audio-Musik sorgt für optimale musikalische Begleitung. Originell: Greenwood hat neben dem »ran-Trainer« mit **Das Amt** eine »Bürgermeister-Simulation« in petto. Das Spielfeld entsteht in Zusammenarbeit mit dem »Bund der Steuerzahler«. Und die Mannen der österreichischen Softwarefirma Neatfinken zur Stunde an einer Zusatzdiskette für »Der Clown«.

Aus dem Dunkkreis von Softgold gab es eine neue Labelgründung zu vermelden. Rainbow Arts hebt seinen Ableger **Rainbow Kids** aus der Taufe. Mit niedlichen, knuffigen Lerneiseln will man sich an den Edutainment-Trend anhängen. Zu den vier ersten Programmen gehört mit »Comix« ein Comic-



Lokalpolitik in einer bayrischen Kleinstadt: Gibt's bei »Das Amt« auch den Amigo-Modus?

Bizarrr & kurios

Daß es sich bei der traurigen Schar von der ZDF-Sendung »X-Base« nicht um eine Fronleichnam-Praxis handelte, bemerkte man anhand der mitgeschleppten Kamera und der unbekümmerten Fröhlichkeit von Nachwuchs-Animatör Niels Ruf.

Der mitschlurfende Begleitredakteur vom ZDF trug jedenfalls eine Miene zur Schau, der man die Sorge ob des Quotenverfalls der »Nichts funktioniert«-Videospielschau anmerkte. Verständlich – wie würden Sie sich fühlen, wenn Sie jeden Tag einen erbitterten Kampf um die zweitmäßigste Quote gegen das Testbild ausfechten müßten? Das Studium des an unserem Stand laufenden »Paing-Base«-Videos hat Nils hoffentlich Kraft und Inspiration für zukünftige berufliche Herausforderungen gespendet. Den Titel der »größten Messe-Nervensäge« sicherte sich souverän Software 2000. Die stündlichen Karaoke-Verführungen am Stand der Spielepöste aus der norddeutschen Tiefebene sprengten alle Deizibel- und Geschmacks-Grenzen. Mal ganz abgesehen davon, daß gegen das Gebrölle von »Blau ist der Enzian« eine stotternde Concorde wie ein schnurrndes Kästchen wirkt: Was ist der Sinn? Gibt es ein passendes Spiel? Mitnichten, das Gelöse fällt unter die Kategorie »Viel Lärm um

Boukasten für PC Juniors ab 8. Die anderen drei Leinwandspiele sind für 4-7-jährige Kids konzipiert. Rainbow Arts' lange erwartete PC-Version des Ballerspiels **Turricion II** wird zunächst als Shareware-Schnupperfassung erscheinen. Die »Vollversion« kommt dann nächsten März für zivile 69 Mark in den Handel. Für die MS-DOS-Konvertierung der Amiga-Vorlage von Factor 5 sorgt übrigens das »Lolypap«-Programmteam Brain Bug. Von LucasArts kommt zu Weihnachten »nur« die verbesserte CD-ROM-Version von »X-Wing« sowie die erste Tie-Fighter-Zusatzdiskette.

Var knapp zehn Jahren begann die Karriere von **Chris Hülsbeck**. Mit seinem auf dem C-64 kampagnierten Song »Shades« gewann er einen Zeitschriften-Wettbewerb, danach schmiß er die Schule und wurde zum Profimusiker für Computerspiele. Auf der Messe präsentierte Chris gleich zwei neue CDs: »Rainbows« enthält Neuauflagen einiger alter Stücke aus den 80er Jahren sowie einige frische Dance-Tracks. Außerdem versucht Chris endlich in die regulären Plattencharts vorzustoßen.

Die Bertelsmann-Tochter Telemedia wird uns in den nächsten Monaten gleich drei »interaktive Filme« auf CD-ROM präsentieren. **Berlin Connection** ist ein geschichtsträchtiges Programm, in dem Sie als ein Fotograf in der Hauptstadt Ärger mit dem KGB bekommen. Drei Kinder spielen bei **Lost Signals** die Hauptrolle. Sie müssen dabei viele Rätsel rund um ein lahmgelochtes Daten-Kommunikations-System knacken. Das musikalische Adventure **Shine** besitzt eine völlig obgedrehte Story und erinnert an einen poppigen Videoclip. Wie eine Mischung aus »NHL Hockey« und »Eishockey-Manager« klingt **Icicleague** von der neuen deutschen Firma Defcom. Interessante Features wie Sprachumschaltung, mehrere Spielmodi und 36 verschiedene Computergegner stehen im Gegensatz zur bislang eher simplen Grafik, der man die Amiga-Ursprünge noch deutlich ansieht. Voraussichtlich wird **Icicleague** im Sommer '95 auf CD-ROM erscheinen.



AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player plus finden Sie im Rahmen der »Multimedia Leserbrief« unsere Video-Dokumentation der Kölner Messe. Alleine wegen der Gastauftritte von Sid Meier und Peter Malynuk sollte man dieses Kleinod nicht versäumen.



Man lernt nie aus: Niels Ruf (mit Brille) guckt sich was bei »Paing-Base« ab.

Nichts« und dränhte erfolgreich den PC-Player-Stand zu, was die Kommunikation mit unseren Lesern minimal erschwerte. Software 2000 hatte weder »Karaoke Manager« noch »Karaoke Connection« auf Lager, doch dafür exzentrisches Standpersonal. Gerüchten zufolge wollte ein rüstiger Bodyguard das nichts Böses ahnende Factor 5-Mitglied Julian Eggebrecht von der Messe werfen lassen. Wenigstens konnte man die Lagerbestände von »Pizza Connection« abbauen, indem man unschuldige Messebesucher mit Spieleschachteln beworf.

Downtown Games ist jetzt J-E-Computer neue Preise - knallhart kalkuliert!



Highlights 1/95

Aces of the Deep*	79,-
Little Big Adventure CD*	89,-
Nascar Racing*	69,-
Magic Carpet CD*	89,-
Action Replay Pro 2	149,-
540 MB Festplatte	475,-
1MB Simm	69,-
CD-ROM Panasonic 562 b	269,-
486 DX2-66 Mainboard	529,-

Spiel des Monats



mit deutscher Anleitung nur

Wing Commander 3*
Neueste Episode der Sternensaga...
Komplett in 3-D-Grafi, Sprechungsbe und stemberaubenden Szenarien!
Nur auf CD erhältlich!

DM 96,95

PC Disk 3.5"	PC CD-ROM
1942 Pacific Air War dA 89	11th Hour dA 109
Alien Legacy dA 69	Aces of the Deep* dA 79
Armored Fist dA 69	Armored Fist dA 79
Battle Bugs dA 69	Bloodnet dA 68
Black Hawk* dA 85	Civilization & Pat. T. Del dA 68
Bundesliga Manager 3 78	Creation Shock* dA 89
Chartbreaker* dA 69	Crime Patrol* dA 89
Colonization dA 86	Cybermania dA 79
Dawn Patrol* dA 79	Dawn Patrol* dA 79
Desert Strike eV 65	Die Hohlenstein-Saga* dA 86
F14 Fleet Defender Moon* dA 49	
Fight Simulator Scenarios ab 49	Doom 2 dA 85
FPS Baseball eV 69	Dragon Lore* dA 79
Prinz 3 Schach dA 149	F14 Fleet Defender Gold dA 89
KA 50 Hokum* dA 69	FIFA Intern. Soccer dA 69
Kings of Germany* dA 69	F1 Grand Prix/Def. Leach dA 62
Lode Runner dA 65	Inferno* dA 89
Lolypop dA 76	Jungle Strike eV 75
Master of Magic* dA 86	Lesure Suit Larry 6 dA 69
Microwar 2 - The Game dA 76	Lords of the Realm dA 69
Micro Machines dA 56	Lucas Arts Cl. Adv's dA 99
Panzer General* eV 69	Lucas Arts Cl. Sim's dA 85
Quarantine dA 79	Myst dA 89
Scooters Zauberloch dA 66	Outpost dA 69
Sim City 2000 dA 86	PGA Tour Golf 486 dA 89
Sim Classics dA 69	Prince of Persia dA 79
Space Simulator 1.0 eV 86	Prince of Persia dA 79
SSN-21 Seewolf dA 79	Quarantine dA 79
Sternenschweif dA 77	Quest for Glory 4* dA 79
Supremo League of... eV 69	Sam & Max dA 89
	Simon the Sorcerer dA 89
System Shock dA 79	Space Quest 1-5 dA 79
Tower Assault* dA 59	SSN-21 Seewolf dA 79
Transport Tycoon dA 86	Star Trek: 25th Anniversary dA 89
Universe dA 69	Sternenschweif* dA 79
Wing Armada dA 69	Subwar 2050 + Data dA 89
Wings of Glory* dA 86	System Shock Enhanced* dA 79
World of Lemmings dA 65	Theme Park dA 79
erotic CD-ROM	Transport Tycoon dA 86
My Asian Ladies III eV 39	Unter a Killing Moon dA 95
Total Fantasy (3750 Gist) dA 69	US Navy Fighters* dA 89
Natalie privat dA 69	Wild Blue Yonder dA 89
Virtual Valerie 2* dA 69	Wing Armada dA 79
Siripoker (Windows) dA 49	Wing Commander 1&2 Complete dA 89
Danish Fantasies dA 69	Wings of Glory Enhanced* dA 85

Computer
Hard & Software
Computer - Hardware - Software
13. März von U. Bitt, Friedrich-Wilhelm-Platz

030-859 32 19
030-852 80 42
0172-83 72 001
Fax: 030-852 80 94

Cyber-Helm für 3D-Spiele



Virtual Reality mit dem VFX-1

Der VFX-1-Helm für PCs verspricht eine totale 3D-Illusion. Namhafte Spielefirmen wollen die Exoten-Hardware mit Software unterstützen.

Wer ein echter Cyberpunk sein will, braucht für seine Datenreisen in der virtuellen Realität entsprechende Ausrüstung. Leider besteht der Cyberspace im Moment zu gleichen Teilen aus schwachsinnigen Gazettenmeldungen und unbezahlbarer Hardware. Die amerikanische Firma Forte versucht zumindest an letzterem etwas zu ändern und bringt demnächst einen Low-Cost-Datenhelm auf den Markt. Der »VFX-1« wird zumindest von einigen Spielen unterstützt und soll etwa 2000 Mark kosten. Wir hatten die Gelegenheit, einen Prototyp anzuweisen.

Das »VFX-1-Set« besteht aus VR-Helm, Interface-Board und dem »Cyberpuck«, einem Eingabegerät.

Der rund 1400 Gramm schwere Helm wird über ein zwei Meter langes, 26-poliges Kabel an den PC angeschlossen. Er trägt sich durch seine Schaumstoff-Polsterung recht angenehm und ist mit zwei Lautsprechern, Neigungs-/Lagesensoren und

zwei Farb-LC-Displays ausgestattet. Letztere besitzen eine maximale Auflösung von 408 x 224 Pixeln, wobei die optische Achse durch eine einstellbare Linienoptik gestreckt wird. Dadurch scheinen die Bildschirme etwa 20 cm entfernt zu sein, obwohl sie in Wirklichkeit viel näher an den Augen montiert sind. Im Endeffekt sieht man ein quadratisches Bild mit einer vermeintlichen Bildschirmabgange von etwa

10 cm. Da die Displays aber nur etwa daumengroß sind, ist das Bild flüssigkristall-typisch ziemlich unscharf und grobkörnig. Details oder Schrift lassen sich fast überhaupt nicht erkennen, so daß man Spiele mit viel Schriftausgabe wie »System Shock« mit dem Helm kaum vernünftig spielen kann. Die endgültige Version des Helms, die in den Handel kommt, soll deswegen eine doppelt so hohe Auflösung (640 x 220) besitzen.

Das Interface-Board ist über den Feature-Connector direkt mit der VGA-Karte verbunden. Für die eigentliche Anzeige sind zwei Video-Modi vorgesehen. Der Mono-Modus verwendet die Standard-Spieleauflösung von 320 x 200 Pixeln mit 256 Farben, wobei beide Displays dasselbe Bild anzeigen.

Der interessantere stereoskopische Modus verlangt SVGA mit 640 x 480 bei 256 Farben, wobei vier verschiedene VFX-Screens gleichzeitig erzeugt werden. Zwei davon werden direkt in den Helm eingespielt, zwei können als Zwischen-Speicher mit Puffer-Funktion dienen. Das Ergebnis kann echtes 3D sein, dessen Wirkung aber letztendlich von der Software bestimmt wird. Die Bildwiederholfrequenz beträgt jeweils nur 60 Hertz, was das Bild leicht flackern läßt.

Komplexe Technik

Um die Kopfposition des Spielers festzustellen, sind zwei Sensorsysteme in den Helm eingebaut. Vorwärts-, Rückwärts- Seiten-Neigung werden über einen speziellen Sensor erlaubt, der mit einer Flüssigkeit arbeitet. Hierbei umfließt ein elektrisch leitendes Medium fünf versetzt angeordnete Metallstäbe in einem kleinen Glaskalben. Je nach Neigung schwappt die Flüssigkeit mehr oder weniger über die einzelnen Fühler, wodurch sich der elektrische Widerstand zwischen ihnen geringfügig ändert. Ein Mikroprozessor ermittelt daraus die Neigung und überträgt den Endwert an den PC. Die Ergebnisse sind aber eher Schätzwerte, als präzise Winkelangaben. Die Kopfdrehung hingegen wird über einen echten »Head-Tracking«-Mechanismus ausgewertet. Das bedeutet, daß der Helm Absolut-Koordinaten übermittelt, also nicht nur Angaben wie »Drehung nach rechts, sondern etwa »Position 17 Grad rechts vom Nullpunkt«. Dies erlaubt eine sehr genaue Rückmel-

dung der Kopfbewegung, erfordert aber ein komplexes elektromagnetisches System, das mit mehreren Spulen arbeitet und aufwendige Berechnungen der Helm-Elektronik erfordert. Wildem Kopfbucken wird durch das kurze Kabel robast Einhalt geboten. Der »Cyberpuck« ist die zweite Eingabemöglichkeit, wird zwischen Tastatur und PC eingeschleift und benötigt zusätzlich einen seriellen Portanschlusch. Er enthält ebenfalls Neigungssensoren. Hinzu kommt die verwirrend große Anzahl von 18 kleinen Tasten. Forte verspricht, daß die neue Version des Pucks übersichtlicher zu handhaben sein wird.

Cyberspiele

Es gibt schon eine Reihe von Spielen, die den Helm unterstützen. »Doom II« beispielsweise läßt sich mit der Option »VFX« in einen Mono-VFX-Modus schalten, wobei mit dem Cyberpuck gesteuert wird. Wenn man den Kopf dreht, dreht sich der Spieler, neigt man den Puck nach vorne, wird beschleunigt. Das perfekte Spielgefühl mag wegen dem kleinen, unscharfen Bild leider nicht aufkommen, zumal man durch die seltsame Steuerung ziemlich desorientiert wird. In diesem 2D-Modus bringt der Helm eher Nachteile.

»Magic Carpet« von Bullfrog und Interplays »Descent« bieten einen echten 3D-Modus, der wirklich räumlich wirkt. Allerdings fällt hier stärker auf, daß das Sichtfeld relativ klein ist. Bei »Descent« etwa fliegen Sie nach vorne, während durch eine Kopf-drehung schnell nach rechts oder links geschaut werden kann, was aber auf die Dauer ziemlich verwirrend wirkt. Das brandneue »Flight Unlimited« von Looking Glass enthält ähnlich verzwicktes 3D, bei dem man ebenfalls in eine andere Richtung gucken als fliegen kann. (mk)



Beim Linsensystem lassen sich Augenabstand und Schärfte einstellen. Der Helm benötigt ein Interface-Board im PC.

vfx-1 vr-helm	
Hersteller:	Forte, USA
Distributor:	Pearl Agency, Buggingen
Ca.-Preis:	DM 2000,-
Lieferumfang:	VFX-Helm, Interface Board, Cyberpuck, Treibersoftware, diverse Spiele ab Februar '95
Verfügbarkeit:	Doom 2, Magic Carpet, Descent, Flights Unlimited, Inferno, System Shock

IHRE BESTEN IDEEN HABEN NICHTS IN EINEM COMPUTER VON GESTERN ZU SUCHEN.



Sie wollen etwas, was sogar noch besser ist als unser erfolgreichstes Notebook? Da haben wir was: den neuen Contura 400. Mit seinem Intel DX2-Processor, 170- oder 250-MByte-Festplatte, Upgrade-Möglichkei-

ten und unhegrenzten Erweiterungsoptionen steckt er seinen Vorgänger glatt in die Tasche. Und mit seinem Standard-Akku jeden anderen sowieso. Die weiteren Compaq Vorteile sind: ► 3 Jahre Garantie auf alle PCs

► und umfassender Support. Sie wollen noch mehr wissen? Fordern Sie Infos an. Telefon: 0130/68 68, Fax: 089/80 82 95.

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

SELBSTGEBRANNTES

Jahrelang war die Comdex das amerikanische Gegenstück zur seriösen CeBit. Doch dank steigender Verkaufszahlen im Home- und Multimedia-Bereich verirrte sich sogar so mancher Spielehersteller in die Messehallen.



Die Comdex ist so groß geworden, daß zwischen zwei, rund einen Kilometer voneinander entfernten Messehallen Pendelbusse eingesetzt werden müssen. Der Andrang auf die Busse wurde von der Messeleitung aber gewaltig unterschätzt.

Las Vegas, Nevada, liegt zwar mitten in einer Wüste – trotzdem war während der »Comdex Fall 94« nicht viel Hitze zu spüren. Ein ungewöhnlich koller Herbst mit heftigen Winden sorgte für diverse Messergrößen unter den Besuchern.

Die Sonne brannte nicht, aber auf der Comdex gab es entsprechenden Ersatz: Die CD-ROM-Brenner für daheim kommen. Solche CD-Recorder waren bisher teure Profigeräte, die nur für fünfstelligen Summen über den Ladentisch gingen und komplizierte Software benötigten. Doch jetzt kommen die ersten Geräte für ambitionierte Heimwerker. Als Vorreiter tritt niemand geringer als Creative Labs auf: Das »Digital Edge CD-R« Kit enthält einen CD-Recorder, das dazu passende Interface, eine Mastering-Software für Windows und zehn leere, beschreibbare CDs.

Für »deutlich unter 2000 Dollars« soll das Kit Anfang 1995 in den Handel kommen, das entspricht einem deutschen Preis von 3500 bis 4000 Mark. Wer etwas mehr Geld onlegen will, kann bei Yamaha für unter 10.000

Mark einen Recorder mit vielfacher Schreibgeschwindigkeit erwerben. Eine randvolle CD ist damit in rund 20 Minuten fix und fertig gebrannt.

Wer schon einen CD-Recorder hat und teure Mastering-Software besitzt (Kostenpunkt normalerweise ca. 1500 bis 2500 Mark), darf sich ärgern: »Corel CD Creator« kann wirklich alles, was andere Brenner-Software auch leistet, ist aber wesentlich einfacher zu bedienen und kostet gerade mal 200 Dollar. Besonderer Gag: Auf Wunsch druckt Corel CD Creator ein optisch schönes Cover für die CD.

Noch'n MPEG, bitte

Die Explosion der MPEG-Karten vor abzusehen, auf der Comdex ist sie auch prompt erfolgt. Dank billiger Decoder-Chips wagten sich zahlreiche Hersteller auf Fernost auf das noch jungfräuliche Gebiet. Wer durch die Multimediahalla schlenderte, konnte mehr unterschiedliche MPEG-Karten als echte MPEG-CD-ROMs sehen (reine Videofilme mal ausgenommen). Die neuen billigen MPEG-Karten sind aber schon tat, noch bevor sie auf den Markt kommen: Der Anschluß mittels »VESA Feature Connector« ist kompliziert, nicht zu allen Karten kompatibel und schränkt Windows bei der Auflösung mächtig ein. Die Zukunft gehört eindeutig den Grafikkarten, die MPEG direkt eingebaut haben – in Installation und Kompatibilität sind sie den MPEG-Zusätzen um Lichtjahre voraus. Entsprechende Kombis kommen unter anderem von Hercules (Power Dynamite Playback) und Orchid (Kelvin MPEG). Im Bereich der CD-ROM-Laufwerke geht der Trend

ganz klar zu Quadraspeed. Auch wenn es für die jetzigen CD-Softwarehelfer wenig bringt, entwickeln Firmen wie Mitsumi und Teac immer weiter an Laufwerken, die zum Doublespeed-Preis die vierfache Geschwindigkeit bieten sollen.

No Sex please, we're Comdex

Ach, was hatten die Comdex-Veranstalter noch der letzten Messe in Atlanta noch getönt: Moralisch wertvolle Erotik-Software sei nicht erwünscht, die entsprechenden Aussteller erhielten keine Stände mehr. Das genoue Gegenteil war der Fall – eine kurze Hochrechnung zeigte über 30 Anbieter von Eros-ROMs. Sogar Hersteller aus Japan (»Samurai Pervet Interactive«) waren angereist, um ihre Scheiben anzupreisen. In einem Punkt konnte sich die Messeleitung aber wohl doch durchsetzen: Demonstrationen der CDs waren verboten, nur Packungen und Handzettel mit lediglich beklebten Damen waren erlaubt.

Neben den digitalisierten Wiederveröffentlichungen alter Pornofilme auf CD-ROM wird weiter zweifelt nach Interaktivität gesucht. So spielt man in »Space Sirens« beispielsweise einen Raumfahrer, der von Weltraum-Sirenen festgehalten wird. Erst wenn er die Begierden aller Mädchen erfüllt hat, darf er weiterziehen. Das »interaktive Gekummel« am Bildschirm wirkt allerdings eher peinlich als erotisch.

In dieselbe Kerbe wie Playboy & Co., die je nur wegen der interessanten Essays und Interviews gekauft werden, will »Gal Digital« schlagen. Deren gleichnamiges Magazin auf CD-ROM dreht sich um Musik, Sex, Technologie und das Internet (Reihenfolge der Themen aus dem Prospekt des Anbieters). Ein Jahresabo kostet 35 Dollar, allerdings wird nichts erwähnt, wieviele Ausgaben eigentlich erscheinen (das passiert uns nicht, geil, Herr Grünfeldt!). Themen der Erstausgabe: Ein Interview mit Cyber-Drogen-Papst Timothy Leary, ein Blick in die »Rave Scene« und (natürlich) »Cyber-Centerfolds«. Das Multimedia-Softwareangebot war nahezu unüberschaubar. ROMs über Selbstverteidigung für Frauen waren ebenso zu finden wie wahllos auf CD gepreßte TV-Dokumentationen aus den 60er Jahren. Positiv aufgefallen ist (wieder mal) Creative Labs, die unter dem Label »Blasterware« jetzt auch CD-ROMs vertreiben. Den Anfang macht eine Serie von Kinder-ROMs, eine Scheibe über moderne elektronische Künstler und als Clou die offizielle Mul-



Stimmrizzeln bei Rocket Science: Dieses Foto von »Dark Rider« läßt nicht gerade auf grafische und spielerische Revolutionen schließen.



Jewels of the Oracle von Discis verspricht Knobeln im »7th Guest«-Stil

timedia-Umsetzung von Stephen Hawkings »A Brief History of Time« (»Eine kurze Geschichte der Zeit«).

Offensichtlich sind Spezial-effekte im Kino nicht mehr sehr gefragt, denn die Macher von »Metrolight«, die unter anderem an »Total Recall« mitarbeiteten, basteln jetzt an CyberComics. Der erste mächtig interaktive Comic ist die Umsetzung von »The Mask«. Auf diesem Comic basiert auch der Film, der gerade in den deutschen Kinos läuft.

Gibt es hier auch Spiele?

Für eine eher Business-orientierte Messe fiel der große Stand von Interplay auf. Van »Descent« bis »Dungeon Master II« gab es aber nur alte Bekannte zu sehen. Interplay ist hauptsächlich wegen des »OEM«-Geschäfts auf der Messe anzutreffen, denn die Firma vertritt auch Konkurrenten wie Maxis oder LucasArts bei Bundling-Deals. Das sind die Geschäfte, bei denen einem PC oder einem CD-ROM schon komplette Spiele beiliegen. Da immer mehr PC-Anbieter in den Heimmarkt drängen, war am Interplay-Stand entsprechend viel los.

Nicht ganz so glücklich war man bei »Rocket Science«, dem neuen Hype-Label von Bertelsmann und Sega, das arg unter dem Sega-Pantaffel zu stehen scheint. Im Messekatalog als »Sega« angekündigt und von den Japanern offensichtlich zum Messeauftritt abkannalisiert, gab das Personal am Stand zu, die Sega-CD-Umsetzungen der beiden aktuellen Spiele der PC-Versionen vorgezogen zu haben. »Loadstar« und »Cadillac & Dinosaurs« sind also erst nach Weihnachten zu erwarten. Fast schon »Finale«-reif war der Rocket-Science-Katalog: Auf 20 Seiten findet man T-Shirts, Kaffeekassen, Wasserpistolen, Baseball-Kappen und andere »coole« Sachen mit dem Rocket-Science-Logo – und, wenn auch gut versteckt, immerhin zwei Spiele...

Als Überraschung gab es Handzettel zu drei neuen Titeln, die die Raketenwissenschaftler bis Sommer 1995 fertigstellen wollen: Die WWI-Flug-Simulation »Flying Aces«, Brian Moriarty's Acherbahnfahrt »Darkride« und das Adventure »Rocket Boy«.



Ein Herrenmagazin auf CD-ROM will »GO! Digital« sein – komplett mit Interviews und »Cyber-Centerfolds«

sind in Arbeit. Die beiliegenden Fotos sehen allerdings nicht sonderlich spektakulär aus.

Die Firma »Discis« ist in den USA als Produzent von Infotainment-ROMs bekannt. Mit »Jewels of the Oracle« versucht man sich das erste Mal an einem Spiel. Sie müssen dabei in Puzzles à la »7th Guest« das Geheimnis eines sumerischen Tempels lösen.

Die amerikanische Firma »Electric Dreams« (hat nichts mit dem gleichnamigen englischen Label zu tun) setzt hingegen auf Gewalt. Das Science-Fiction-Spiel »Deathmask« bietet eine interessante Story (dank Identitäts-Übertragung tauschen Detektiv und Verbrecher unfreiwillig die Rollen) und größere Mengen Bildschirmblut.

3D sehen und hören

Das Wort »dreidimensional« hat unter PC-Anbietern immer noch magischen Charakter. Auf der Comdex gab es deswegen neben den obligatorischen Virtual-Reality-Helmen auch diverse neue 3D-Programme zu sehen. Insbesondere im Bereich »Rendering« wird es richtig spannend. Jahrelang war »3D Studio« unangefochtener Marktführer für 3D-Entwicklungssoftware, inzwischen haben preiswertere Pakete wie »Caligari Truespace«, »Visual Reality« und »Lightwave 3D« gewaltig auf. Mit einem Pentium 90 und einem Softwarepaket für unter 1000 Dollar lassen sich schon Animationen erzeugen, die nicht mehr von professionellen Computern zu unterscheiden sind.

Im Bereich Hardware setzen Grafikkartenhersteller verstärkt auf 3D-Chips, die dem betrogen VGA-Standard unter die Arme greifen sollen. Lieberbar ist die »MGA Impression Light« von Matrox, die für normale DOS-Spiele nicht geeignet ist, mit spezieller 3D-Software jedoch hochauflösende 3D-Spiele möglich macht. Als Beweis legt Matrox den Grafikkarten jetzt ein CD-ROM mit drei kompletten Actionspielen bei, darunter eine Spezial-Version des altbewährten »Spectre«, ein Kampfspiel im Stil von »Virtua Fighter« und eine 3D-Actionflugsimulation durch Echtzeit-Canyons.

Andere Grafikkartenhersteller setzen auf den

angekündigten 3D-Chip von Cirrus Logic, der in Zusammenarbeit mit Argonaut Software entwickelt wurde. Entsprechende Karten von Diamond und Orchid werden Mitte 1995 erwartet.

Aber auch im Bereich »3D Audio« tut sich was. Gab es hier lange Zeit nur einen wichtigen Spieler, die Firma »QSound«, steigen jetzt andere Anbieter in das Geschäft mit dem Quasi-Surroundsound ein. »Spatializer« stellte beispielsweise einen Chip vor, der in Soundkarten eingebaut werden kann und diesen automatisch 3D-Klänge verleiht. Zu Spezialisierers wichtigsten Kunden gehört Interplay. Deren Spiele »Descent« und »Cyberion« werden auf der CD-ROM schon im Spatializer-Verfahren abge-

tischt, so daß auch ohne entsprechenden Chip die 3D-Klänge auf jedem PC zu hören sind. Media Vision setzt für seine neue Soundkartenserie auf eine ähnliche Technologie von »SRS«. Und »QSound« schlägt mit billiger Windows-Software (Q Creator) zurück, mit der jedermann seine eigene Musik oder Effekte im QSound-Verfahren abmischen kann.

Fünf Tage und ein paar durchgelauene Schuhe später waren sich jedenfalls alle einig: Die Comdex ist ab sofort auch eine Messe für Spiele und Infotainment. Da die sommerliche CES kurz vor der Auflösung steht und deren Ersatzmesse eher Videospiele in den Vordergrund stellen will, wird der Herbst-Termin der Comdex für PC-Spiele-Anbieter immer attraktiver. (bs)

MESSGERÜCHT UM LUCASARTS

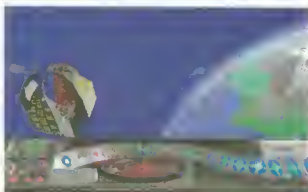
Das heißeste Gerücht auf der Comdex: George Lucas will seine Spieleabteilung »LucasArts Entertainment« verkaufen. Ein Manager einer Softwarefirma, der ungenannt bleiben will, meinte zu PC Player: »Wir wollen mitbieten, aber der verlangte Mindestpreis ist etwa drei- bis viermal so hoch wie der jetzige Wert der Firma«.

Angeblich erwartet den Käufer ein besonderes Bonbon: Exklusivrechte für Computer- und Videospiele zu den neuen »Star Wars«-Filmen. Just um diese neuen Filme zu finanzieren, braucht George das Geld schon jetzt. Unabhängig von anderen Filmstudios will er alle drei neuen Teile auf einmal drehen. Branchenkenner gehen davon aus, daß ihn der Spaß mindestens 150 Millionen Dollar kosten wird. Einen Teil muß er durch den Verkauf der Computerspiele-Abteilung aufbringen, wenn er unabhängig von den großen Studios bleiben will.

AKTUELLE MELDUNGEN

ELITE 2 1/2

Der Nachfolger zum mitglücken »Elite 2« - Frontiert nimmt langsam Formen an. Bei »First Encounters« werden unter anderem die aus Elite bekannten Thargaiden wieder ihr Unwesen treiben, was der müden Handlung hoffentlich auf die Sprünge hilft. Das verpatzte Kampfsystem soll überholt und sämtliche Grafiken renoviert werden; neue Waffen und Planetenoberflächen sind angesagt. Außerdem wird es neben den aus Elite 2 bekannten Modellen auch 30 zusätzliche Schiffe geben, die über größere Hypersprung-Reichweiten und neue Accessoires wie Navigationshilfen und Satelliten-Bloker verfügen. Weitere angekündigte Verbesserungen von »First Encounters«: Videosequenzen bei den Gesprächen und verschiedene Zeitungen, die über das Geschehen in den Galaxien berichten.



Elite-Fortsetzung: First Encounters von Gametek

WIRBELSÄULEN-WONNE

Ebenso formschön wie ergonomisch durchdacht präsentieren sich die beiden Computermöbel, die Vobis ins Programm aufgenommen hat: Der »Welcome-Table« (698 Mark) hat in seiner Frontseite eine Einbaueinheit, sowie gepolsterte Armstützen für Vielschreiber. Mit fünf einzeln verstellbaren Standfüßen lassen sich etwaige Unebenheiten ausgleichen. Die Rückenlehne des dazu passenden »Welcome-Chair« (498 Mark) läßt sich im oberen Bereich um maximal 17 Grad verstellen, während der Beckenbereich durch ein anatomisch geformtes Polster gestützt wird. Allerdings verfügt der Stuhl über keine Armlehnen und der Tisch über keine Schubladen.



Ergonomische Computermöbel von Vobis

ROTE GRÖSSE

Care Design hat nach dem Betriebsunfall »Universe« ein neues Grafik-Adventure namens »Big Red Adventure« in der Mache, das vor dem Hintergrund eines satirischen »Alternativ Rußlands« spielt. Drei Spielfiguren müssen durch rund 100 Räume gesteuert werden, die jeweils unterschiedliche Hintergrundmusiken enthalten sollen. Das in Super-VGA-Auflösung gehaltene Programm soll über 50 Charaktere und zahlreiche anspruchsvolle Puzzles enthalten. Für das Design zeichnet die norditalienische Softwarefirma Dynabyte verantwortlich. (la)

KURZ & BÜNDIG

*** Mindscope hat die für ihre Strategiespiele und AD&D-Umsetzungen bekannte FirmaSSI übernommen. Das SSI-Management wird weiterhin für die gesamte Produktentwicklung zuständig sein, Mindscope für den weltweiten Vertrieb der Programme.

*** Das neue IBM-Betriebssystem »OS/2 3.0 Warp« liegt serienmäßig allen Pocomp-PCs bei. OS/2 Warp kann mit einer Minimal-Konfiguration von 4 MByte RAM betrieben werden und erlaubt echtes Multitasking.

*** Mikrosaft bietet zwei seiner Multi-Medienprodukte jetzt auf Deutsch an: »Kulturen der Antike« (»Ancient Lands«) führt Sie auf Streifzüge durch Rom, Griechenland und Ägypten; »Faszinierende Kreaturen« ist die deutsche Ausgabe von »Dongeraus Creatures«.

*** Die CD-ROM-Versionen aller Spiele des Shoreware-Herstellers Epic werden in Deutschland exklusiv von Romware vertrieben. Beispielsweise bietet »Jazz Jackrabbit« auf CD drei Zusatzlevels und ein deutsches Anleitungsbüchlein.

*** Das Guinness Buch der Rekorde 1995 liegt auch in einer CD-ROM-Fassung vor. Über 5000 Bestleistungen werden mit Bildern und einigen Videospots vorgestellt. Für gezielte Informationssuche stehen drei Suchpfade zur Verfügung. Das von Ulstein Soft Media und Pixelpark entwickelte CD-ROM ist für rund 100 Mark im Fachhandel erhältlich.

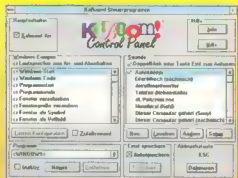


Schiefer Krimi - Big Red Adventure mocht's möglich

DESKTOP-KANZLER

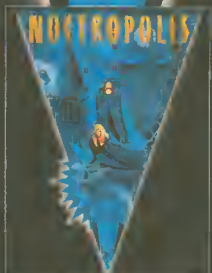
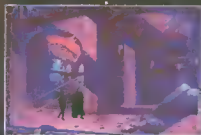
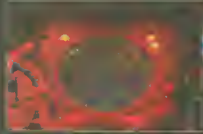
Die Windows Programme der KellyDota GmbH sind zwischen Nutzen und Unterhaltung angesiedelt. Wer die typischen Events Klänge (z.B. beim Starten) von Windows aufmöbeln möchte, findet bei »KaBoom!« (69,95 Mark) mehr als 1000 Wave-Dateien sowie 15 MIDI-Songs in voller Länge. Die mitgelieferte »Soundfabrik« erlaubt das einfache Editieren von WAV-Sounds. In Amerika sehr erfolgreich war »ROMaterial Again!« (59 Mark), das

zahlreiche Hintergrundbilder, Soundeffekte und Videosequenzen enthält - inklusive Helmut Kohl-Imitationen. »Do it on your Desktop« will mit einem Preis von ebenfalls 59 Mark Programmen wie dem »Norton Desktop« Konkurrenz machen: Neben sinnvollen Funktionen wartet die Arbeitsfläche auch mit Nonsens-Anzeigen wie der Maus-Kilometerleistung auf. Außerdem läßt sich die Windows-Oberfläche bis zur Unkenntlichkeit verändern: Wie wäre es mit einem Bildschirm im Nußbaum-Look?



Mit »ROMaterial« gibt Ihr Windows Händeln-Rufe von sich

NOCTROPOLIS STRANGERS IN THE NIGHT



Die Stadt der Nacht lebt. Angst breitet sich auf den mit Neonreklamen überfluteten Straßen aus. Das Böse lauert in den undurchdringlichen Schatten. Wird Nactrapolis einen neuen Helden finden? Wagen Sie es, als Darksheer die dämonischen Mächte zu vertreiben!



ELECTRONIC ARTS™

Das Flashpoint-Logo ist ein Warenzeichen von Flashpoint Productions, Inc. Nactropolis und das Electronic Arts-Logo sind Warenzeichen von Electronic Arts.



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEREDAKTION
Heinrich Lenthardt und Boris Schneider (bsp.)
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Michael Kim (mk)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Erika Schwalliger

REDAKTIONSSISTENZ
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Journalsatz
Novastorm: R. Pygnotis

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 49a, 85586 Poling
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klöver, Tel. (08121) 769-380
International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmuth Grünfeld

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. (089) 319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer

0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSI, Postfach 140220, 20452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Inland: 12 Ausgaben DM 72,- (PC Player), DM 199,- (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 99,50 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,- (PC Player); DM 171,- (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,- (PC Player); DM 223,- (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 111,50 (nur PC Player plus)
AußenEuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 607

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben OS 600,- (PC Player); OS 1499,- (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Kienbrunnstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20

Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-4258 Hitzkirch
Tel.: (041 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85

DMV-Verlag Lesenservice, CSI, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankenzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden.
Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltpläne, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig.
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag.
Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

BESTSELLER

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

↔ 1	BUNDESLIGA MANAGER HATTRICH	75%
↑ 2	(1) Software 2000 STERMENSCHWEIF – DAS SCHWARZE AUG 2	75%
↑ 3	(-) Attic CDLHIZATION	88%
↑ 4	(-) Microprose SYSTEM SHDCH	89%
↓ 5	(-) Origin TIE-FIGHTER	85%
↓ 6	(2) LucasArts DIE SIEDLER	83%
↓ 7	(5) Blue Byte HANSE – DIE EXPEDITION	57%
↓ 8	(4) Ascon SIM CITY 2000	90%
↓ 9	(7) Maxis FIFA INTERNATIONAL SOCCER	85%
↑ 10	(2) Electronic Arts WING COMMANDER ARMADA	78%
↓ 11	(-) Origin THEME PARK	88%
↓ 12	(6) Bullfrog/Electronic Arts OUTPOST	55%
↑ 13	(-) Sierra BATTLE ISLE II	84%
↓ 14	(9) Blue Byte ANSTOSS	85%
↓ 15	(12) Ascon MAD NEWS	77%
↓ 16	(10) Ikarion PIZZA-CONNECTION	65%
↓ 17	(11) Software 2000 ANSTOSS WDRD LUP EDITION	85%
↓ 18	(8) Ascon INDY CAR RACING TRACKS	87%
↑ 19	(15) Poppy/Virgin SNN-21 SEAWOLF	65%
↔ 20	(-) Electronic Arts DER CLOU	43%
	(20) Mox Design	

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spielertitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erhielt.

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

↔ 1	REBEL ASSAULT	91%
↑ 2	(1) LucasArts DOOM 2 – HELL ON EARTH	83%
↓ 3	(-) id-Software THEME PARK	88%
↑ 4	(2) Bullfrog/Electronic Arts NHL HD HOCKEY '95	90%
↓ 5	(-) Electronic Arts DUTPOST	55%
↓ 6	(4) Sierra WING COMMANDER ARMADA	78%
↓ 7	(-) Origin BATTLE ISLE II SCENERY: ERBE DES TITAN	85%
↓ 8	(3) Blue Byte SAM & MAX HIT THE ROAD	89%
↓ 9	(5) LucasArts MYST	73%
↓ 10	(8) Broderbund BATTLE ISLE II	84%
	(6) Blue Byte	

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spielertitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erhielt.

HELL

A CYBERPUNK THRILLER

TARRING

DENNIS HOPPER
STEPHANIE SEYMOUR
GRACE JONES
GEOFFREY HOLDER

Available on PC CD ROM



GAMETEK Deutschland GMBH,
Künkelstraße 125, 41063 Mönchengladbach, Germany.

GAMETEK

STREIT- GESPRÄCH

WER BRA

IBMs neues Betriebssystem OS/2 macht zur Zeit Furore. Die PC Player-Redakteure Boris Schneider und Michael Kim diskutierten über Sinn und Unsinn der DOS/Windows-Alternative aus Anwender- und Spielersicht.

Erst nur in einer bescheidenen Nische angesiedelt, schickt sich die neue Version V3 »Warp« von OS/2 an, den Massenmarkt zu erobern. Schneller, mit geringeren Systemanforderungen und umfangreichen Datenhighway-Zusätzen, soll »Warp« Windows 95 vorgeifen und noch mehr Anwender dazu bewegen, OS/2 zumindest zusätzlich zu installieren.

Boris Schneider und Michael Kim von PC Player haben vieles gemeinsam – aber bestimmt nicht ihre Einstellung zu OS/2. In trauter Runde diskutierten sie den Sinn und Zweck von IBMs Betriebssystem.

BORIS: Erklär mir doch mal ganz einfach, warum ich OS/2 auf meiner Festplatte installieren soll.

MICHAEL: Wenn Du ausschließlich spielst und absolut nichts anderes mit der Kiste machst, dann ist OS/2 für Dich natürlich unsinnig. Aber viele PC-Besitzer wollen auch ein wenig über den Tellerrand

gucken und ihren Computer für »seriöse« Anwendungen nutzen, wie z.B. Textverarbeitung. Dann ist OS/2 interessant, vor allem, wenn man sich für ein neues Betriebssystem entscheidet. Lieber OS/2 als Windows.

BORIS: Das Windows-Argument zieht für mich nicht, da OS/2 die übelsten Verrenkungen macht, damit Windows-

Programme mehr schlecht als recht unter OS/2 laufen. Die IBM-Techniker sind sich offensichtlich bewusst, daß es noch zu wenig OS/2-Programme gibt. Ich arbeite im Büro täglich mit Windows, mach'

die tollsten Sachen damit und es funktioniert. Für mich gibt es noch keinen Grund zum Umsteigen. Und ich bezeichne mich schon als Power-User, also bestimmt als jemand, der nicht nur spielt.

MICHAEL: Als wirklicher Power-User müßtest Du eigentlich auf das 32-Bit-Betriebssystem OS/2 schwören und nicht auf das betagte Windows, das, wie wir beide wissen, sich manchmal ganz schön nicht-deterministisch verhalten kann.

BORIS: Nicht-Determinismus hin oder her, ich glaub' ja gern, daß OS/2 ein sichereres Betriebssystem ist. Es gibt sogar Leute, die behaupten, daß Amiga-OS sicherer als Windows ist. Alles schön und gut, aber was nützt mir das beste Betriebssystem, wenn es keine Programme dafür gibt? Ich brauche mein Photoshop, mein Word für Windows. Doch die laufen nicht besonders gut unter OS/2 und bestimmte Spiele funktionieren auch nicht. Bevor ich mich noch mehr herumränge und eine weitere Ebene auf meinem PC hinzufüge, wo ich zusätzlich konfigurieren muß, bleib ich lieber bei meinem kränkeldem DOS/Windows-System. Das kenne ich wenigstens und weiß, wo die Macken liegen.

MICHAEL: Du kannst unter OS/2 vollwertig Deine DOS und Windows-Anwendungen fahren. Aber ich gebe zu, daß OS/2 speicherhungrig und teilweise komplizierter zu konfigurieren war. Die neue OS/2-Version V3 begnügt sich allerdings mit 4 MByte und kann zusätzlich zu Deiner Installation laufen. Du kannst damit die volle 32-Bit-Power nutzen.

BORIS: Zurück zum Thema Spiele: Ich finde es ja schon sehr witzig, daß eine Konfigurationsdatei für etwa 100 größere Spiele mitgeliefert werden muß: mit allen möglichen Parametern wie Memory hier und Schnickschnack da. Im selben Atemzug behauptet IBM kahlhücheln, alles läuft stabiler und einfacher. Kein Ärger mit Config.sys und Autoexec.bat hieß es da, was ich doch ein wenig an den Haaren herbeigezogen finde.

MICHAEL: Dafür hast Du aber auch mehr Frei-

heiten. Ich gebe zu, OS/2 2.11 ist nichts für den Normal-User. Allein die Installationsprozedur ist eine Krankheit. Bei V3 soll das ja angeblich besser sein. Aber schau doch mal: Du kannst jeder virtuellen DOS-Box soviel Speicher zuordnen wie Du willst, jede kann eine eigene Config.sys/Autoexec.bat haben. Du kannst jede einstellen, wie Du willst. Und das Schönste: sie laufen alle nebeneinander.

Ein Beispiel: In der einen Dos-Box installierst Du ein

Spiel, in der anderen probierst Du ein anderes Spiel aus und gleichzeitig schreibst Du Deinen Spieltest in einer Windows- oder OS/2-Textverarbeitung. Zum Vergleich: Die DOS-Box unter Windows kannst Du ja gar nicht verwenden. Wenn da irgendein Programm läuft, ist das restliche System blockiert und ein Absturz reißt das komplette System in den Abgrund. Das ist bei OS/2 nicht so und selbst

Diskettenzugriffe bremsen nur unwesentlich.

BORIS: Welcher Mensch kann schon mehrere Programme gleichzeitig nutzen? Es gibt höchstens ein paar Windowsprogramme, da ergibt sich das. Ich habe manchmal eine Datenbank im Hintergrund laufen, wo ich ein, zwei Datensätze nachgucken kann, während ich einen Text schreibe. Aber meistens laste ich den Computer nur mit einer Aufgabe aus. Das ganze Multitasking kommt mir wie eine Lösung vor, zu der es kein Problem gibt.

MICHAEL: Sicher, in 90 Prozent der Fälle wirst Du das Multitasking nicht voll auszunutzen, aber wenn Du

es mal brauchst, ist es schön, daß es das gibt. Der Computer soll ja dem Menschen dienen. Das heißt, wenn ich eben Lust habe, eine Diskette zu formatieren, gleichzeitig Lemmings zu spielen und etwas darüber zu schreiben, dann möchte ich das auch tun können. Und zwar ohne drei Computer auf dem Tisch stehen zu haben oder fünf Minuten zu warten, bis DOS eine Diskette fertig formatiert hat.

Ein weiterer Aspekt, den man nicht unterschätzen sollte, ist das »Look and Feel« der abjekt- und teilweise dokumentenorientierten Oberfläche von



Contra OS/2:
Boris Schneider



Pro OS/2:
Michael Kim

»Das ganze Multitasking kommt mir wie eine Lösung vor, zu der es kein Problem gibt.«

UCHT OS/2?

OS/2. Es macht einfach Spaß, mit OS/2 zu arbeiten. Vielleicht spielt hier auch ein bißchen die »Faszination Technik« mit rein.

Der Programmierer in mir weiß auch die Absturz-sicherheit zu schätzen. Bei einem wildlaufenden Programm stürzt nur der betreffende Task ab, den ich per Tastendruck raus werfen kann,

BORIS: OS/2 kommt mir trotzdem so vor wie ein brandneuer Toaster von IBM, der viereckige Toastbratetea-toasten kann. Alle Welt verwendet zur Zeit runde Toastbratetea. Das viereckige Toastbratetea mag besser sein, es paßt mehr Marmelade darauf, es läßt sich abtastzicher stapeln und so weiter. Wenn man will, kann man den alten, runden Toast in den Quadrat-Toaster weiterverwenden, wenn man ihn irgendwie umstellt. Es gibt nur ein Problem: Die Toastbratetea-Hersteller haben keine Lust, eckige Toasts herzustellen. Sie backen lieber ihr rundes Toast weiter, denn sie kennen sich damit aus und die meisten Leute haben runde Toaster. Klar, eckige Toasts mögen Vorteile haben, aber wo liegt für mich die Motivation, einen eckigen Toaster zu kaufen, wenn ich nicht weiß, daß mein Lieblings-Sonnenblumenkern-Toast jemals in einer eckigen Version erscheint und die runde Version wunderbar in meinem runden Toaster geröstet wird? Ich möchte da keine großen Verrenkungen anstellen müssen.

Wie gesagt, mein Problem mit OS/2 ist, daß ich mir erstmal eine Verkomplizierung des Systems herbeiführe. Ich habe heute die Nachteile und -vielleicht -margen irgendwann erst die Vorteile, wenn richtige 32-Bit-Software erscheint. Ich gebe zu, daß reine 32-Bit-Anwendungen Vorteile haben, wie man an dem einfachen Internet-Clienten in OS/2 V3 sieht. Da geht unter DOS natürlich nicht ohne weiteres.

MICHAEL: Wenn Du Dich für Datennetze interessierst, ist OS/2 noch interessanter für Dich. Du bekommst Internet-, Compuserve-, Datex/J-Software zum Betriebssystem dazu.

BORIS: Bei einstündigen Filetransfers finde ich es schon praktisch, wenn ich nebenher weiterarbeiten kann. Aber wegen 90 Sekunden Disketten formatieren...

MICHAEL: Ja, aber wozu habe ich denn einen ultra-

schnellen 486er, wenn er durch einen banalen Diskettenzugriff total blockiert wird? Das muß man sich mal vorstellen. Das ist doch genauso, wenn Du in einem riesigen Rechenzentrum sitzt und der Sohn des Chefs möchte seine Mathehausaufgabe rechnen lassen, etwa »2+3=5«, mit dem Ergebnis, daß das Bearbeiten dieser einfachen Aufgabe das gesamte System lahmlegt. Genauso kommt mir DOS vor und deswegen werde ich mir V3 so schnell wie möglich installieren.

BORIS: Und ich werde jemand sein, der weiterhin in Warteposition bleibt und auf die entscheidende 32-Bit-Software wartet, die man einfach haben muß, bevor er

OS/2 auf seine Festplatte läßt. Ich bin zufrieden, daß mein wild zusammengestückeltes System bis dato relativ zuverlässig läuft.

MICHAEL: Salange schaust Du mir bewundernd über die Schulter.

BORIS: Salange schau' ich Dir neidvoll über die Schulter und frage mich, wie Du das aushältst, mit drei Systemen auf Deiner Festplatte zu arbeiten, anstatt mit zwei. (mk)

WAS IST OS/2?

OS/2 ist ein reinrassiges 32-bit-Multitasking-Betriebssystem und nutzt die Intel-Prozessoren besser aus als DOS oder Windows. Multitasking bedeutet, daß mehrere Programme nebeneinander laufen können, ohne daß sie sich ins Gehege kommen und dabei nur geringe Geschwindigkeitseinbußen auftreten, da die Prozessarbeitsleistung intelligent verteilt wird.

OS/2 ist schon seit längerem auf dem Markt und wurde damals von IBM und Microsoft gemeinsam entwickelt, bevor Bill Gates mit Windows aussteuerte. Seitdem war OS/2 auf dem absteigenden Ast, bis IBM sich entschloß, mit der Version 2.1 den Massenmarkt anzusprechen und großen Wert auf Kompatibilität legte.

Fast alle DOS- und Windows-Programme laufen unter OS/2. Die Stärken von OS/2 werden aber erst durch spezielle 32-Bit-Software ausgenutzt. Mit der neuen Version OS/2 V3 bekam IBM das Manko des großen Speichereinsatzes in den Griff. Wer OS/2 richtig einsetzen will, sollte aber trotzdem mindestens einen 486-PC mit 8 Mbyte RAM haben.

Grüße von der Beach...

Wohl kalt bei Euch... Sitze gerade vorm Computer und entspanne mich bei einem Spiel. Heiße Rhythmen, exotische Sounds und kristallklares Audio umgeben mich ...

Ab sofort kannst Du mit einer echten Turtle Beach-Soundkarte auch in die Gameworld abtauchen... Merry Xmas!

Turtle Beach MONTE CARLO™



Siratus Notation-Sequencer™, Sierra™ Audio Rack ... plus CD-ROM mit über 50 Spiel-Demos

... die neue Game-Soundkarte von den Turtles: 100% Spiele-kompatibel, Stereo 16-bit Audio, Stereo-FM-Synthesizer, V-Synth™ Wavetable-Synthesizer-Software, 3 CD-ROM Interfaces, jede Menge Software: Wave/SE™, MicroWave™, Siratus Notation-Sequencer™, Sierra™ Audio Rack ... plus CD-ROM mit über 50 Spiel-Demos

Turtle Beach TROPEZ™



MicroWave™, Siratus™, Sierra™ Audio Rack, Mouseplayes... plus CD-ROM mit über 50 Spiel-Demos

Die neue Tropez™ vereint Turtle Beach-Profisound aus den Turtles: 100% Spiele-kompatibilität, Stereo 16-bit Pre-Audio, Stereo-FM-Synthesizer, den HighEnd Wavetron™ Wavetable-Synthesizer mit SampleStore™ (bis 12 MD), CD-ROM-Interface (AT-API) ... jede Menge Software: Wave/SE™, WavePatch™-Editor, MicroWave™, Siratus™, Sierra™ Audio Rack, Mouseplayes... plus CD-ROM mit über 50 Spiel-Demos

Turtle Beach MAUI™



Der Maui-Sampler unter den Soundkarten!

Die Wavetable-Synthesizer Upgrade-Soundkarte (auch für vorhandene FM-Soundkarten!) Mit dem neuen Wave/SE™-Chipset und SampleStore™ Technologie kannst Du jetzt jede .WAV-Datei in den MIDI-Synthesizer laden.

Turtle Beach CRESCENDO™



Der ultimative Komplettpaket für Musiker und solche, die es werden wollen: Maui™-Soundkarte, 48-Tasten-Fullsize-MIDI-Keybord, das Miracle™ Piano Teaching System, Siratus™ Sequencer, Bond-In-A-Box™ Wave/SE™ WavePatch™-Editor inkl. aller Kabel und Adapter

*jeweils unverbindlich empfohlene Preise in DM

Turtle Beach Soundkarte & Software gibt's im Musik- und PC-Fachhandel oder direkt von der M3C.

Exklusiv-Distributor:

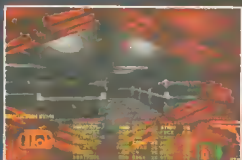
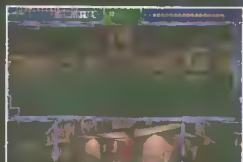
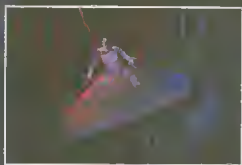
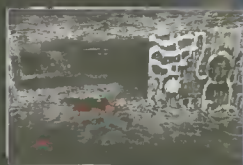
M3C

Gräßbeerenstr. 51
D-10965 Berlin
Tel. (030) 785 60 56
Fax (030) 785 60 49



TURTLE BEACH SYSTEMS

DIESES IST EINER UNSCHLAG



SYSTEM FACH GBAR



Wenn Sie weitere Informationen über System Shock wünschen, wenden Sie sich bitte an Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel. 05241/24307. • Software ©1994, Looking Glass Technologies. • All other materials ©1994, Origin Systems, Inc. • Origin und We Create Worlds sind eingetragene Warenzeichen von Origin Systems, Inc. • Looking Glass Technologies ist ein Warenzeichen von Looking Glass Technologies. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.

 **ORIGIN**
We create worlds.



**Seelenlose Technik wütet jenseits der
menschlichen Kontrolle.**

Mit dabei: Wing Commander 3



Unser Menü-System bietet Ihnen komfortablen Zugriff auf die einzelnen Demos

Reicht die Kraft Ihres PCs, um den Kilrathi endlich das Handwerk zu legen? Die Demo zu Wing Commander 3 sagt Ihnen verab, ab Ihr PC leistungsfähig genug für das neue Weltraumbenteuer ist.

Lange haben wir gewartet, endlich ist es da: Die einzig offizielle, von Electronic Arts und Origin genehmigte »Wing Commander 3«-Demo. Mit PC Player plus können Sie testen, ob der Weihnachtsrenner auch wirklich ein Renner ist – mit Super-VGA-Grafik und anderen Mätzchen wird der PC ziemlich ausgereizt.

Mit weit über 600 MByte ist unsere CD wieder mal gut voll geworden – ohne langweilige Demo-Wiederholungen und alle Kamellen. Neben Wing Commander 3 können Sie das Action Spiel »Retribution« in der ersten Begutachtung unterziehen. Diesmal

haben englische Programmierer ein auf »Voxel«-basierendes Grafiksystem entwickelt. Ob's an Comanche ran kommt, testen Sie am besten selbst.

Fußballfreunde haben eine schier unersättliche Auswahl von Manager-Simulationen. Gleich zwei neue Vertreter dieser Branche sind auf unserer CD vertreten. Die Demo zu »Hattrick« von Kingsoft (nicht zu verwechseln mit dem ähnlich benannten Programm von Software 2000) und ein erster Ausblick auf den »ran-Trainer« von Greenwood zeigen, daß aus dem Genre noch längst nicht alles herausgeholt wurde.

Gleich zweimal begegnen Ihnen die »Lemmings« auf unserer Scheibe. Eine exklusive Weihnachts-Version bringt vier brandneue, noch nie veröffentlichte Level auf Ihren Monitor. Und auch das allerneueste Lemmings-Spiel namens »All New World of Lemmings« können Sie hier das erste Mal ausprobieren und sich überzeugen, daß diese dritte Lemmings-Version keinesfalls ein langweiliger Aufguss geworden ist.

Gleich mehrere Demos gibt es für Windows-Spieler, darunter das rackige CD-ROM »Total Distortion« und einige Probelevel aus dem Kultklassiker »Lode Runner«. Strategiefans kommen bei »Warcraft« auf ihre Kasten und Leser der Scheibenwelt-Romane können prüfen, ob das »Discworld«-Spiel den hohen Huma-Ansprüchen genügt. Außerdem gibt es einen Ausblick auf die neuen Legend Adventures, Demos von intelligenter Lernsoftware, und, und, und...

Exklusiv auf PC Player plus

Wie macht eine Computer-Messe am meisten Spaß? Wenn man nicht selber hinfahren muß, sondern

gemütlich vor dem Computer sitzt, was so alles las war. Und da es auf der »Computer 94« in Köln wenige Neuheiten zu sehen gab, die wir nicht schon vorgestellt haben, verlagerten wir einfach die Produktion unserer »Multimedia-Leserbriefe« an unseren Messtand.

Im Videoclip gibt es Stargäste zu Hauf: Peter Malynex fliegt für uns den Magic Carpet, Smuda bekommt das T-Shirt seines Lebens, Sid Meier wird Opfer einer Verwuschung und ein übergroßer Lemming läßt die Fetzen fliegen. Aber sehen Sie selbst.

Stichwort Magic Carpet: Unser interaktiver Test dreht sich diesmal um den Turbo-Bodenbelag. Jörg und Boris analysieren, warum das Programm zum Spiel des Jahres wurde. Und weil 1994 ein wirklich gutes Spielejahr war, finden Sie gleich zwei Spezial-Programme auf der CD. Der »Helfi Player« ist ein komplettes Inhaltsverzeichnis aller Artikel von 1/94 bis 12/94. Der »File Player« kennt alle 1994 von PC Player gemasterten CD-ROMs: Wenn Sie also ein Demo suchen, finden Sie es dank der ausgefüllten Tabellen- und Suchfunktionen in den beiden Pro-



Der interaktive Test widmet sich diesmal »Magic Carpet«

grammen.

Während Sie jetzt in Ruhe unser CD-ROM ausprobieren können, arbeitet unser Team schon wieder mit Hochdruck an der nächsten Scheibe. Wenn alles klappt, gibt es dann beispielsweise eine spielbare Riesen-Demo des »Star Trek: Next Generation«-Adventures von Micrapose und viele weitere tapaktuelle Schnupper-Versionen. (bs)

SPIELBARE DEMOS

All New World of Lemmings
Battle Bugs
B.C. Racers
Caribbean Disaster
Discworld
Glider
Hattrick
The Incredible Machine 2
Lode Runner
Metal Marines
Psycho Pinball
ran-Trainer
Retribution
System Shock Enhanced
Total Distortion
Warcraft
Wing Commander 3

SPIELE-PREVIEW

Adi-Lernsoftware
Das Amt
Millennium Auction
Calanization
Descent
King's Quest 7
Death Gate
Mission Critical
Origin Katalog

UTILITIES

Bootdisk-Tools
CD-ROM-Tools
Festplatten-Identifizierer
Game Wizard Mogelhilfe
General Midi für MT-32
MT-32 für Roland GS
PC-Verlängerer
PICEM Bildbetrachter
Screenshots mit PCX-Dump
Soundblaster Tools
VESA-Treiber
VGA-Benchmarks

UPDATE-PATCHES

Ases of the Deep
Dark Sun 2
Micrapose
Master of Magic
One Must Fall
Pacific Air War
Quarantine
SimCity 2000
TIE-Fighter



Jetzt erhältlich
bei allen **HUK-Coburg**
Vertriebsstellen

Das phantastische
Computerspiel
für **18,- MARK**



Für **MICH.** Für **DICH.** Für **ALLE.**

HUK

Das Spiel

Du gehst nach "Cyberworld", dem interaktiven Freizeitpark der Zukunft. Dort findest Du viele Attraktionen. Jede eine Welt und ein Abenteuer für sich. Klick Dich ein in "Monster Madness" oder "Crash-City" oder in "das Land der Diebe". Tauch' ein in die phantastische "Cyberworld" und werde ein Teil von ihr.

Der Verkauf

Am schnellsten bist Du im Spiel, wenn Du direkt bei uns vorbeikommst. Denn das Superspiel "Cyberworld" bekommst Du ab sofort für nur 18,- DM bei allen HUK-Geschäftsstellen, Kundendienstbüros und Vertrauensleuten. Du findest deren Anschriften in jedem örtlichen Telefonbuch unter "HUK-Coburg". Also: hingehen, abbolen, losspielen.

Die Bestellung

Ganz einfach Coupon und Scheck ausfüllen und beides an: ad games, Am Felder 1, 40589 Düsseldorf schicken.

BESTELLCOUPON "CYBERWORLD"

Name, Alter	
Strasse	
PLZ, Ort	
ich bestelle _____ Spiel(e) à DM 18	
Den Gesamtbetrag von DM _____	
lege ich als Scheck bei	

ad games

**Technische
Voraus-
setzungen:**
intellektuelle
386'er Prozessor,
2MB RAM,
256 Farb-VGA-Karte

HUK-Coburg

Versicherungen · Bausparen
Bahnhofplatz · 96444 Coburg

Mitsumi FX300 incl. Treiber 339,95 DM

CD Anwendungen

Pegasus 5.0	29,95
Pegasus 4.0	29,95
Night Owl 13	34,95
10.000 Cliparts	29,95
Sintel 20 9/94 (2 CDs)	27,95
CICA Windows	27,95
Falk-Stadtplane (single) Win	47,95
OS 2 Hobbies	26,95
Yellow Star	9,95
Winware Vol. 6 neu	23,95

CD Lexika

Autos auf CD	49,95
Alles über i.i.B.	35,95
Bertelsm. Unk. Lexikon neu	89,95
Führerscheinprüfung	79,95
Video	32,95
Film Lex. SF+Action	je 39,95

CD Sound

Prince Interactive	99,95
Woodstock	69,95

CD Spiele

Rebel Assault	74,95
Battle Isle II Scenery	44,95
Battle Isle II	83,95
Mad Dog McCre	49,95
Mad Dog II	69,95
Mad IV	19,95
Theme Park	74,95
Seawolf SSN-21	88,95
Falcon Gold	72,95
Doom 2	79,95
Civilization & Railroad	62,95
FIFA-Soccer	66,95

Armada	79,95
Pinball Dreams DeLuxe	74,95
Strike Comm. & Privateer	84,95
Wingcommander 1+2	84,95
NHL Hockey 94	79,95
PGA Golf Tour	99,95
Outpost, deutsch	74,95
Myst	84,95

Under a killing Moon	94,95
Armored Fist	74,95
Colonization	19,95

Creature Shock	85,95
Kyandia 3	92,95
Nascar Racing	75,95

Cyberwars	99,95
11th Hour (ab Jan)	99,95
Magic Carpet	84,95

Boom	29,95
Dawn Patrol	79,95
Inferno	89,95

Dreamweb	74,95
Quantum	79,95
Chessmaniac	89,95

Colonization + Civilization	112,95
System Shock	89,95
Wing Commander 3	99,95

Oldtimer	79,95
----------	-------

Disk Spiele

Theme Park	75,95
Die Siedler	67,95
Battle Isle 2	79,95
Tie Fighter	74,95
Fields of Glory	94,95
Transport Tycoon	89,95
Colonization	89,95
Micro Machines	53,95
Alien Legacy	64,95
Dreamweb	74,95
Load Runner	67,95
Little Big Adventure	89,95
Star Crusader	76,95
Nascar Racing	69,95
Canon Fodder 2	54,95
Das Schwarze Auge 3	74,95

CD Erotic*

Sexy Secretary	79,95
Girls in Lacks & Leder	49,95
Extreme Hot Girls	29,95
Asian Collection I-3	je 21,95
Collection Private I-3	je 49,95
Thal Bondage	69,95
Die Ledermaus	69,95
XXX-Treme	32,95
Dirty Teenies	69,95
Erotic I-8	je 19,95
Winjoy I-6	je 69,95
Virgins I-2	je 99,95



Tel. 0531 - 273 09 11
 Fax. 0531 - 273 09 12
 Fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotsift#
 Hbf-Postfach 2
 38102 Braunschweig



Battle Bugs, 3.5"
 Die Geniale Kaker-Amee
 aller Zeiten

57,95



Star Crusader, CD
 3D Weltraumkampf

84,95



Transport Tycoon, CD
 3D Meiner neueste Schöpfung

89,95



Frotit Christmas
 Videos, Fotos, 2D Anim.
 Erot. Advents Kalender

19,95



Sakura
 Top Models in Super Qualität

29,95



V.I.O.N. Pictures
 Treasures Clip Collection Nr. 3

32,95

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gern zuweisen.
 Die angegebenen Verkaufspreise gelten für den Endverbraucher. Bei Großabnahme (ab 200 Warenwert) werden wir einen Alternativnachweis
 Versandkosten CD u. Software Vorkasse 5,- Nachnahme 9,- ab 200 Warenwert
 Hardware: Express- und Auslandsversendungen nach Aufpreis

Inserentenverzeichnis

1 & 1 Direkt Informationstechnik	59	Electronic Arts	2/3, 12/13, 21, 26/27, 35, 37, 39, 41	Micro Fun	197
ACE Christian Roos	178	GALAXY	177	Microprose	92/93
Althoff Computerspiel	195	GAMEPORT	171	Miro Computer Product	106/107
Arctic Soft	71	Gametek	23	Multi Media Soft	195
ASCON	81	Gnadenlos	178	Mystic	171
Astat Media	127	Groß Elektronik	163	OKAY Soft	177
Attic Entertainment	87	Henß Herbert	175	On-Line Service	187
Bachler Computer	167	Highway to Hell	165	ORCHID Technology	203
Bit Brothers	175	HUK-Coburg	31	Pino's Spieleparadies	171
Bomico	204	Ikarion Software	79	Psygnosis	125, 147
Call and Play	129	Independent Arts	195	Roskoden	165
CANON Deutschland	51	Infogrames Entertainment	72/73	Rotstift	32
CDV Software	105	Interest Verlag	97	Schubert	187
CK Software	163	Interplay	133, 135, 137, 139	Silberling CD-ROM-Fachhandel	171
Coktel Vision	55, 91/92	JE COMPUTER	15	Sky Line	159
College Verlag	177	JES Software- &		Soft Power	195
Compaq Computer	17	Multimediavertrieb	159	Software Corner	45
COREL Corporation	151	Jöllennebeck	65	Sony Europa	77
CPS Heidak	89	Joysoft	43	TCS Software	177
Creative Labs	46/47	Karo Soft	163	Telemidia	119, 149
Cybersoft-Versand	177	Kirsch Computerversand	187	Terratec Profi Media	197
Cytronic	171	Krisalis	98/99	Topline Productions	181
Dataflash	53	KröGer	187	Topshare	167
Deutscher Sparkassenverlag	191	Laser Express	157	Traumfabrik	63
Diamond	155	M3C Systems	25	Versand 99	29
DMV Vertrieb	4, 66/67	Media Point Vertrieb	11	Virgin Interactive Entert.	60/61, 111
EDV-Beratung	175			Wecco Soft & Hardware	157
				Wial Versand Service	117

Dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firma Escorn, sowie einem Teil der Auflage der Firmen Future Technologies und Interdiscount bei.

Süßer die Hardware nie klingelt...



Weihnachts-Tuning für Ihren PC

Wie wollen Sie dieses Jahr das Weihnachtsgeld anlegen? Was wünschen Sie sich von der Verwandtschaft? Oder was schenken Sie dem Computer-Freak, der schon fast alles hat? Auf den nächsten Seiten präsentieren wir Kaufempfehlungen, mit denen Sie Ihren PC für vollen Spiegegenuß aufrüsten.

Alle Jahre wieder das gleiche Spiel: Sie wollen nach was feines für den PC – doch welche Karte nehm' ich nur? Der große Andrang macht es im Dezember schwer, einen Fachverkäufer zu lächern; acht Monate alte Vergleichstests zu wälzen, ist auch nicht Ihr Fall.

Glücklicherweise gibt es da die Weihnachtsmänner von PC Player: Zum dritten Mal präsentieren wir unsere persönlichen Empfehlungen für PC-Upgrades, rechtzeitig zum Fest der Feste. Ob Grafik- oder Soundkarte, Joystick oder CD-ROM: Hier empfehlen wir nur die Dinge, die sich bei unseren Redakteuren in der alltäglichen Praxis dauerhaft bewährt haben. Damit sind unsere Tips auch gleichzeitig eine Art Jahres-Bestenliste, denn Zweitklassiges nehmen wir gar nicht in unseren Weihnachtsbasar auf.

Der Reigen beginnt mit den »klassischen« PC-Extras: Schnelle Grafikkarten und moderne Soundkarten. Ebenfalls mit einer eigenen Seite bedenken wir CD-ROMs (es geht nicht mehr ohne) und Joysticks aller Art. Ein Videospiel als Zweitsystem ist vielleicht das Richtige für Sie und in unserer abschließenden Wühlkiste finden Sie Ungewöhnliches – aber auch ungewöhnlich Gutes.

(bs)





GRAFIK OHNE HANDBREMSE



VGA-Karten

Eine VGA-Karte steckt serienmäßig in jedem PC. Doch Oldie-Modelle können Tempo kosten und bei Exoten droht Kompatibilitäts-Terror. Mit welcher Grafikkarte wird der Upgrade zum Hochgenuß?

Für die gute »Performance«, sprich die Geschwindigkeit der Grafik eines Spiels, ist zum großen Teil die Grafikkarte verantwortlich. Eine langsame Karte bremsst auch den schnellsten Pentium aus, wenn dieser seine flatt errechneten Bilder mühsam Byte für Byte über den Bus zur VGA-Karte tragen muß. Der erste Kaufpuls lautet deswegen: Wenn Sie noch keinen PC mit Vesa Local Bus (VLB) oder PCI besitzen, können Sie sich den Kauf einer neuen Grafikkarte eigentlich schenken. Denn während der Umstieg von einer langsamen auf eine schnelle ISA-Bus-Karte vielleicht einen Vorteil von 15 bis 20 Prozent gibt, kann ein flatter Local-Bus schon mal die Geschwindigkeit verdoppeln. Die entsprechenden Karten kosten heutzutage auch nicht mehr als ihre veralteten ISA-Brüder. Allerdings passen VLB-Karten nur in einen PC mit VLB-Slots und PCI-Karten eben nur in die PCI-Slots.

♦ Für Aufsteiger: Die Tseng-Flitzer



Sichere Performance: Karten mit Tseng W32p-Chip sind bewährt, ab mit PCI-Bus wie im Bild, oder VLB

Im Laufe der letzten Monate haben wir dutzende neuer Grafikkarten ausprobiert. Am Ende des Tages kehrten wir aber doch immer zu unseren Standard-Karten mit dem Tseng-W32p-Chip zurück. Der W32p repräsentiert nicht nur mit das Schnellste, was man unter DOS kriegen kann, er ist auch kompatibel wie sonst kaum ein Chip und stützt sich auf beneidenswert stabile Windows-Treiber. Mit dem original Tseng-Treiber (gibt's z.B. auf Campuserve) hatten wir noch nie Windows-Probleme.

Wenn Sie eine Karte mit W32p-Chip kaufen, dann am besten gleich in einer ausgebauten Variante mit 2 MByte RAM. Die beiden bekanntesten Typen sind die »Diamond Stealth 32« und die »Hercules Power Dynamite«. Beide kommen mit eigenen, umgeschriebenen Windows-Treibern, die aber eher »verschlimmbessert« wurden. Wegen ein paar Prozent

mehr Tempo gibt es Probleme mit manchen Windows-Programmen. Lädt man einfach den Tseng-Originaltreiber, bleiben diese unangenehmen Effekte aus.

Die 2 MByte-RAM sind gerade für die neuen Super-VGA-Spiele wichtig. Zwar können diese auch mit nur 1 MByte RAM auf der VGA-Karte einwandfrei laufen, doch bei voller Aufstockung verwenden die W32p-Chips einen Trick namens »Interleaving«, mit dem gerade die hohen Auflösungen deutlich schneller werden. Wenn Sie schon beim Kauf der Karte sparen wollen, achten Sie in jedem Fall darauf, daß zumindest Sockel für eine Erweiterung auf 2 MByte vorhanden sind. Für etwa 450 Mark sind die voll ausgestatteten 2-MByte-Versionen schon zu haben.

♦ Für Profis: Die Video-VGAs



Vielseitige Videokarte: Die Showtime Plus von Speo

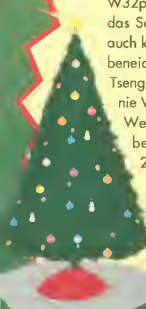
Wenn Sie für die neumodischen Spiele und Videos auf »MPEG«-Basis gerüstet sein wollen, kommen Sie um eine Videokarte nicht herum. Nach trüpfelt die Software spärlich daher, aber mittelfristig

wird es immer mehr Programme geben, die dieses Format unterstützen. Statt riesiger Windows-Briefmarken locken dann Videoclips auf VHS-Niveau. Doch die entsprechenden Video-Beschleuniger haben viele Nachteile. Sie belegen noch einen Steckplatz im PC, müssen umständlich mit der VGA-Karte verbunden werden und blockieren noch dazu die höheren Bildschirmauflösungen.

Die ca. 900 Mark teure »Showtime Plus« von Speo macht es da wesentlich einfacher: Auf einer einzigen Karte befindet sich ein leistungsfähiger VGA-Teil auf Basis des W32p-Chips von Tseng sowie eine komplette Video-Einheit. Da die beiden sehr eng miteinander zusammenarbeiten, sparen Sie nicht nur Kabelsalat, sondern können Videos auch in den höchsten Windows-Auflösungen immer noch beschleunigen. Sogar Video für Windows wie auch der neue MPEG-Standard werden unterstützt.

Weil die Entwickler noch etwas Platz auf der Platine hatten, kann die Showtime Plus auch ein Videobild einblenden, daß Sie von außen zu führen, beispielsweise von einem Videorecorder. Das Bild wird nicht nur in einem Fenster angezeigt; auf einem schnellen PC kann es sogar als Videoclip gespeichert werden.

(bs)



SULTANE

DOS International 9/10



SPRÜCHE



SPEED



EINZIGARTIGES FLUGERLEBNIS DURCH BULLFROGS NEUE 3D-FRAKTALGRAFIKEN



DER GUTE TON

Soundkarten

General MIDI rules: Wer sich die Klanggewalt des baamenden Musikstandards bei den neuen Spielen nicht gönnt, ist selber schuld. Gute MIDI-Upgrades gibt es schon für wenig Geld.

Bei den Soundkarten ist die Entwicklung nicht stehengeblieben. Vor drei Jahren gab es Mono-Sound mit 8-Bit, vor zwei Jahren kam Stereo-Klang dazu, letztes Jahr gab es den Großangriff der preiswerten 16-Bit-Karten und 1994 stand eindeutig im Zeichen von General MIDI.

Bei Soundkarten muß man grundsätzlich zwischen zwei Baugruppen unterscheiden. Eine kümmert sich um Musik, die andere um Sprachausgaben und Effekte, sogenannte »digitalisierte« Klänge. Ein normaler Soundblaster hat dementsprechend zwei voneinander getrennte Baugruppen: Ein FM-Chip für die Musik sowie einen D/A-Wandler für Effekte. Daß Sie beides gleichzeitig hören, liegt an einem Mixer, quasi einem Mini-Mischpult auf einem einzigen Chip, der beide Klangarten zusammenführt.

Bei den weitverbreiteten Soundkarten gibt es zwei Möglichkeiten, um Musik zu spielen: Entweder wird der Chip direkt programmiert oder der Musik-Teil erhält eigene »Intelligenz« und wandelt sich zum MIDI-Gerät. MIDI ist quasi eine Sprache für elektronische Musikinstrumente; wenn zwei Geräte MIDI sprechen und verstehen, können sie Noten miteinander austauschen. Als Norm etabliert hat sich »General MIDI«, bei dem zusätzlich noch 128 Sounds festgelegt sind, so daß ein Musikstück mit E-Gitarre auf einem anderen Synthesizer nicht auf einmal eine Flöte spielt.

Das schöne an General MIDI ist, daß die Art der Tonerzeugung dem Spiel völlig egal ist. Das Spielprogramm sendet einfach die Noten der Melodie an das MIDI-Gerät; wenn dieses sehr schöne Instrumente hat, klingt das Spiel besonders gut. Da inzwischen viele Spiele General MIDI voll unterstützen und der Qualitätssprung von Soundblaster-FM zu einer guten MIDI-Karte absolut phänomenal ist, haben wir uns entschlossen, Ihnen keine Soundkarte ohne General MIDI mehr zu empfehlen.

♦ Für Aufsteiger: Preiswerte MIDI-Power

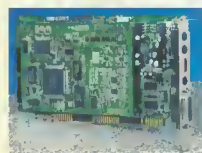
Dank des harten Konkurrenzdrucks sind die Preise für MIDI-Boards immer weiter gefallen. Ein besonders gutes Schnäppchen macht man mit dem »Terratec Sound System Maestro 16 SE«, welches für rund 330 Mark sowohl eine Soundblaster-Pro-kompatible Karte, wie auch einen General-MIDI-Aufsatz bietet. Das Terratec-System ist dank deutscher Anleitung relativ leicht

zu installieren und kommt mit nützlichen Extras wie einem Universal-CD-ROM-Kabel. Dafür muß man auf dicke Software-Beigaben verzichten. Spiele-Freaks macht das nichts aus; die wichtige Treiberdiskette liegt schließlich bei und sonstigen Schnickschnack wie Spracherkennungsprogramme braucht man sowieso selten. Ziehen Sie andere preiswerte Karten mit General MIDI in die engere Wahl, so sollten sie immer nach einem »MPU-401«-kompatiblen Port Ausschau halten. Das ist die Schnittstelle, welche 90 Prozent der Spiele mit MIDI-Support zwingend verlangen. Anders ausgedrückt: Wenn der Hersteller der Soundkarte mit einem anderen Interface arbeitet, bleiben Ihre schönen General-MIDI-Spiele stumm.



Terratec Sound System Maestro 16 SE: Für wenig Geld in die MIDI-Welt

♦ Für Profis: SB16 plus Roland



Perfektionisten ergänzen die Soundblaster 16 mit einem Roland-SCD-15-Modul

Die Erste ist manchmal immer noch die Beste: Der Creative Labs Soundblaster 16 ASP (kurz »SB16«) war eine der ersten 16-Bit-Soundkarten und ist immer noch eine der ausgereiftesten. Aus leidvoller Erfahrung mit vielen anderen Karten wissen

wir, daß eine fehler- und knacker-freie Aufnahme von 16-Bit-Stereosound bei 44 KHz keine Selbstverständlichkeit ist. Eine SB16 aus der allerersten Produktion übersteht diesen Härtestest hingegen ohne Probleme. Allerdings kommen einige ältere Spiele mit der SB16 ins Schleudern, da sich einige Eigenschaften gegenüber der »normalen« Soundblaster geändert haben; neuere Spiele haben diese Probleme nicht. Auf die Soundblaster 16 stecken wir das bisher beste Wave-table-Modul: Das Roland SCD-15. Dabei handelt es sich um eine auf kleinste Maße reduzierte Version des Roland-Klassikers SCC-1. Manche Spielprogramme haben einen speziellen SCC-1-Modus, der quasi eine Obermenge von General MIDI mit mehr Instrumenten und Spezialeffekten bietet. Wer einmal Programme wie »7th Guests«, »Magic Carpet« oder »TIE-Fighters« mit der orchestralen Begleitung einer Roland-Karte genossen hat, gibt sie so schnell nicht wieder her. Diese doppelte Profi-Lösung hat aber auch ihren Preis: Für den SB16 ASP müssen Sie bis zu 400 Mark kalkulieren, die SCD-15 belastet Ihr Budget um rund 450 Mark. (bs)



DRACHEN

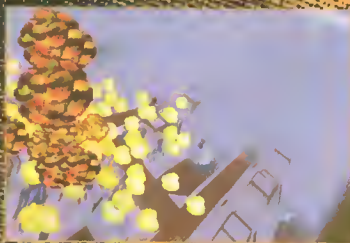
Powerplay 90%



DONNER



DESASTER



8 SPIELER DURCH NETZWERK-OPTION



DER SCHNELLERE DREH

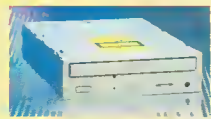
CD-ROM-Laufwerke

Ohne Doublespeed mocht die CD-Welt keinen Spoß mehr. Reicht auch das Billiglaufwerk für 250 Mark? Und welches High-End-Equipment können sich CD-ROM-Freaks ohne Rücksicht auf den Kontostand gönnen?

Wenn Sie sich bis heute standhaft geweigert haben, ein CD-ROM-Laufwerk in Ihren PC zu schrauben, wird es langsam höchste Zeit. Wie man an den Tests in dieser PC Player-Ausgabe sieht, brummt es bei den CD-Spielen gewaltig. 1995 werden nur noch wenige Tap-Titel auf Diskette erscheinen. Und schon jetzt setzt bei den Spiele-Programmierern die Gier nach Speed ein: Bis jetzt laufen zwar die meisten Titel auch auf einem älteren CD-ROM-Laufwerk, doch die ersten Titel, die Doublespeed voraussetzen, stehen schon in den Regalen.

Salange Sie nicht nach Festplatten oder andere Geräte per SCSI ansteuern müssen, sollten Sie die Finger von einem SCSI-CD-ROM lassen: Es ist wesentlich teurer und bietet keine praktischen Vorteile. Laufwerke mit eigenem Interface sind oft leichter zu installieren und stehen in der Geschwindigkeit den großen SCSI-Brüdern in nichts nach.

Für Aufsteiger: Preisknüller mit Mini-Macken



Doublespeed für wenig Geld:
Mitsumis Bestseller gibt's schon für gut 200 Mark

inzwischen die Regel und machen dieses Laufwerk damit zum absoluten Preisschlag. Einen Haken hat die Sache allerdings: Mitsumi verkauft savielen von diesen Laufwerken, daß ab und zu mal eines dabei ist, das wegen mechanischer Defekte nicht alle CDs einwandfrei lesen kann. Hier laht es sich, nach vor dem Kauf die Kulanz des Händlers zu prüfen: Ist er bereit, das Laufwerk unbürokratisch umzutauschen, wenn ich eines der wenigen »Mantags-Geräte« erwisch habe?

Wer die Anzeigenteile von Zeitschriften und der Tageszeitung am Ort durchsucht, kann das »Mitsumi FX 001D« manchmal schon für unter 200 Mark angeboten sehen. Preise um die 250 Mark sind

Ansanstet bietet das Mitsumi, sofern korrekt installiert, hohe Geschwindigkeit bei geringer Rechnerbelastung; andere Laufwerke nehmen dem PC während des Lesens schon mal doppelt so viel Zeit ab. Das richtige Ausbalancieren der Parameter in AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS kostet Sie allerdings locker einen Nachmittag.

Für Profis: Höhere Drehzahl mit der Flunder

Nach dem Auspacken des knapp 600 Mark teuren »Teac 55AK« fragt man sich ernsthaft, ob das stimmen kann: Diese flache Flunder soll ein vollwertiges Quadraspeed-Laufwerk sein? Aber das Aussehen täuscht: Die Teac-Ingenieure haben tatsächlich eines der flachsten und schnellsten Laufwerke hingekriegt. Es läßt sich ganz unkompliziert an die meisten Soundkarten anschließen (am Panasonic/Creative-Bus) und erreicht tatsächlich Werte, die dem vierfachen eines normalen CD-ROMs entsprechen.

Saviel Speed brauchen Sie zwar für die meisten Spiele nicht, aber etwas Temporeserve kann ja nicht schaden. Und wenn Sie gerne mal Shareware-Sammlungen durchstöbern oder CD-ROM-Datenbanken benutzen, wird sie die nahezu ungläubliche Geschwindigkeit beeindruckend.

Purer Luxus: 6 x 4

Mailbox-Betreiber schwären drauf und auch die »Killing Moon«-Programmierer haben es gerne im Handgepäck. Das DRM604X von Pioneer schluckt nämlich sechs CDs auf einmal und spielt diese auch noch mit vierfacher Geschwindigkeit ab. Auf Ihrem PC sieht es aus, als hätten Sie sechs separate CD-ROM-Laufwerke. Diese Illusion wird nur dadurch gestört, daß beim Wechsel von CD zu CD einige Sekunden Wartezeit entstehen. Das Pioneer ist nämlich nur ein Laufwerk, das sich die sechs Scheiben nacheinander aus einem Magazin halt.

Wenn Sie auf mehrere CDs quasi gleichzeitig zugreifen müssen oder einfach nur angeben wollen, ist dieses SCSI-Laufwerk sicher Ihre erste Wahl. Der Spoß kostet freilich



Man gönnt sich ja sonst nichts: Dieses Pioneer-Monster schluckt sechs CD-ROMs auf einmal und wirbelt sie mit Quadraspeed herum.

rund 2000 Mark. Wer bei solchen Dimensionen ächzt und auch mit Doublespeed glücklich ist, wählt das Modell DRM602X: halbes Tempo, aber auch halber Preis - dieser Pioneer-Wechsler kostet ca. 1000 Mark. (bs)

PC Games 92%

FEUER



FLUCHT



FANTASIE



EINFACHE MAUSBEDIENUNG



JOYSTICKS

Mit einem ordentlichen Joystick mocht ein gutes Spiel doppelt so viel Spaß. Wir empfehlen die besten Knüppel und Pods.

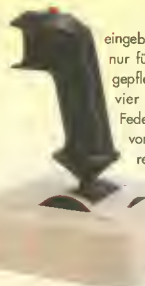
Wahrscheinlich hätte nicht einmal »Quax, der Bruchpilot« den Steuerknüppel seiner Schrottmühle gegen einen der billigen PC-Joysticks eingetauscht, der für den Gegenwert eines Kosten Weißbier im Supermarkt um die Ecke zu haben ist. Bevor Sie diesen Fehler machen: Investieren Sie lieber ein paar Mark mehr – es lohnt sich. Wer schon einmal »Strike Commander« mit einem guten Flightstick geflogen ist, wird nie mehr zur Kombination aus Maus, Tastatur und krümeligem Joystick greifen. Gleiches gilt für Actionspieler, die mit einem guten Gamepod einen wesentlich besseren Stand haben als bei einem billigen Analog-Knüppel.

♦ Für Aufsteiger: CH Flightstick

Ein preiswerter Joystick, der für Flugsimulationen hervorragend geeignet ist und auch bei Actionspielen nicht von vornherein schlapp mocht, ist der Flightstick von CH. Für rund 80 Mark erhalten Sie einen Steuerknüppel, der gut in der Hand liegt und auf dem Tisch nicht herumrutscht wie ein Trobi bei Regen. Der Flightstick besitzt einen Schubregler, mit dem Sie die Geschwindigkeit des Flugzeugs regeln, ohne ständig die Tastatur benutzen zu müssen; eine Funktion, die viele Programme unterstützen. Die beiden Feuerknöpfe des Flightstick sind gut zu erreichen und sprechen sauber an. Die solide Mechanik verträgt auch gröbere Flugmanöver, ohne sich ständig zu verstellen – notfalls stellen Sie mit zwei Rädchen die Zentrierung wieder ein. Wer es ein wenig professioneller mag, aber nicht gleich unzählige Funktionen will, ist mit dem Wingman Extreme von Logitech hervorragend beraten. Für etwa 130 Mark erhalten Sie einen optimalen Flightstick mit vier Feuerknöpfen und einem Vier-Wege-Schalter, dem sogenannten »Coolie-Hat«.

♦ Für Profis: Gravis Phoenix

Schon das Äußere sorgt für große Augen und neugierige Blicke. Doch der Gravis Phoenix (ca. 280 Mark) hat vor allem beeindruckende innere Werte. Mit diesem System dürfen Sie Ihr Keyboard getrost vergessen – der Phoenix speichert bis zu 46 Tastenfunktionen, hat einen Schubregler und ein analoges Seitenruder



CH Flightstick: Gutes Fluggefühl für unter hundert Mark

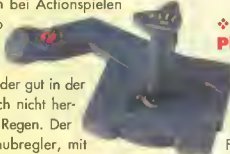
eingebaut. Der standsichere Stick ist aber nicht nur für Freunde von Flugsimulationen oder gepflegter Weltraum-Action interessant. Mit vier Reglern lässt sich die Spannung der Federn einstellen und der Weg des Knüppels von völlig rund auf nur vier Ecken reduzieren – wie bei einem analogen Stick. So spielen sich auch Jump'n'Runs recht ordentlich.

Doch der Phoenix gehört eindeutig in die Luft, denn mit ihm ist es problemlos möglich, alle Funktionen eines Düsenjets auch im härtesten Luftkampf schnell zu bedienen, ohne den Blick vom Monitor abwenden zu müssen. Das Programmieren des Profi-Sticks ist noch dazu ein Kinderspiel: Mit der Maus klicken Sie auf einer grafischen Benutzeroberfläche den gewünschten Button an, geben die Funktion ein – das war's!

♦ Für Sport- und Actionspieler: Phase 9 GameStar

Wenn Sie als begeisterter Spieler von »NHL Hockey« oder »Cool Spot« neidisch auf die Besitzer eines Gravis Phoenix blicken, dann sind Sie nun erlöst. Denn Phase 9 hat ein spezielles Gamepod entwickelt, bei dem alle Funktionen mittels einer ähnlich einfachen Benutzeroberfläche wie von Gravis frei programmierbar sind. Wer noch keine Joystickkarte hat, braucht sich für den GameStar (rund 100 Mark) nicht einmal eine kaufen. Das Pod wird an ein kleines Kästchen angeschlossen, das mit dem Keyboard verbunden ist. Dieses Interface dient auch zum programmieren

des Pads. Zuerst müssen Sie ein kleines Programm starten, das den GameStar und die Tastatur zeigt. Klicken Sie einen Button und dann eine Taste an, ist der Feuerknopf mit diesem Zeichen belegt. Anschließend genügt ein



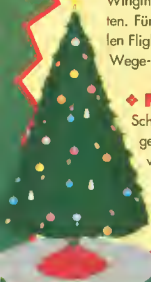
Der Gravis Phoenix ist der richtige Stick für Profi-Piloten



Das programmierbare GameStar-Pod ist ideal für Sport und Action

Druck auf den »Load«-Knopf des Interfaces und schon geht's los.

Das Pod liegt gut in der Hand – Videospielfans werden sich sofort wohlfühlen. Ist Ihnen die flache Steuerscheibe zu ungewohnt, schafft ein kleiner einsteckbarer Stick schnell Abhilfe. (fs)



MONSTER

PC Joker 93%



MANA



Magic Carpet



DISTRIBUTED BY



ELECTRONIC ARTS®



PRODUCTIONS LTD





GAME BOY TREIBT'S BUNT



Videospiele

Sega und Nintendo ergänzen ihre Hardware-Palette: Wird mit »Super Game Boy« und »32 DX« eine Videospielkonsole zum lohnenden Zweitgerät?



Videospiele haben was für sich: Die Hardware-Kosten sind läppisch (16-Bit-Grundkonsolen bekommt man für 200 Mark nachgeschmissen) und im Bereich der Action- und Sportspiele ist das Softwareangebot besser als beim Stamm-PC. Zudem macht so manches Spiel am großen Wohnzimmer-Fernseher mehr Spaß als auf dem 14-Zoll-Monitor. Doch angesichts der 486er-Power moderner PCs wir-

ken die Segas und Nintendos dieser Welt in technischer Hinsicht leicht antizipiert. Das erkennen auch die japanischen Videospiel-Giganten, die zum Weihnachtsgeschäft neue Hardware in Deutschland veröffentlichten.

Die Gerüchte um eine neue Spielkonsole von Sega (mit zwei 32-Bit-Hauptprozessoren und massenweise Zusatzchip) konkretisierte Nintendo mit dem Versprechen, ein noch besseres Gerät auf den Markt zu bringen. Jedoch nicht vor Ende 1995 – bis dahin bleibt das Super Nintendo das Flaggschiff im Sortiment. Dabei waren die Schwächen des mit knapp 4 MHz getakteten Pseudo-16-Bitters bereits Anfang des Jahres offensichtlich. Die aufstrebende Gattung der 3D-Spiele ist dem Super Nintendo aufgrund der kümmerlichen Rechenleistung verwehrt. Außerdem ist eine CD-ROM-Erweiterung für das Super Nintendo nicht geplant. Verschlafte Nintendo die Zukunft?

♦ Nintendo: Das Jahr des Gorillas

Auf der Sommer CES in Chicago (siehe PC Player 8+9/94) ließ Nintendo dann die Bombe platzen: Mit der internationalen Co-Produktion »Dankey Kong Country« präsentierte der Marktführer ein traditionelles Jump-and-Run voller atemberaubender Grafik. Die vorberechneten Animationen mit Licht- und Schatteneffekten verblüfften die Branche: Wozu 32-Bit (wie es Sega, Sony und andere für Ende 1995 versprechen), wenn sich auf einem Konsolen-Oldie solche wegweisenden Grafikerlebnisse machen lassen?

Auf der gleichen Messe legte Konkurrent Sega die

Karten auf den Tisch und präsentierte einem kleinen Kreis von Händlern und Lizenznehmern eine Hardware-Erweiterung, die nun auch in deutschen Geschäften ausliegt. Das »32X« kann auf jedes Mega Drive aufgesteckt werden, ist Beschleuniger, Grafik-Booster und Soundkarte in einem. Zu einem Preis von knapp 400 Mark werden alle Fähigkeiten des Mega Drive verbessert.

♦ Sega: Mit 32 Bit zum Hit?



Das 32X leidet noch unter Software-Mangel: Außer »Virtua Racing Deluxe« gibt's vorerst wenig Erbautes

In der Praxis sieht das aber noch recht mickrig aus: Den Deutschland-Start unterstützen die Automaten-Umsetzung »Star Wars« (nichts, womit man einen »TLE-Fighter«-gesteuerten PC-Spieler beeindrucken könnte) und ein erweitertes »Virtua Racing Deluxe«. Der Mangel an hochwertigen, speziellen 32X-Spielen ist ein Problem: Solange keine deutlich besseren Module erscheinen, lohnt sich der Kauf (noch) nicht.

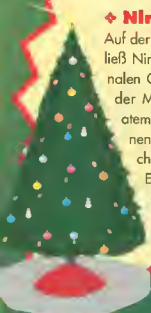
Auch Nintendo setzt zum Weihnachtsgeschäft 1994 auf die Formel »Aus alt mach neu«. Der 100 Mark teure Adapter »Super Game Boy« erlaubt das Abspielen der guten alten Game Boy-Spiele auf dem heimischen Bildschirm. Die Verwandlung vom Winz-Display zur großen Glatze klappt nur

in Verbindung mit einer Super-Nintendo-Konsole, in die der Adapter gesteckt wird. Als besonderen Gag ermöglicht es der Super Game Boy, alte Handheld-Hits wie »Zelda« oder »Mario Land« selbst einzufärben: Aus dem Schwarz-weiß-Klassikern werden somit leidlich bunte Videospiel-Abenteuer.

(Winnie Forster/hl)



Mit dem »Super Game Boy« laufen die Spiele von Nintendos Westentaschen-Konsole auch auf dem heimischen Super Nintendo



soft



WING COMMANDER
CD ROM
129.90

NOVASTORM
CD ROM
99.90

US NAVY FIGHTERS
CD ROM
109.90

PC Z.B.:
Acas of the Deep ** 99.90
Across the Flame d' 109.90
Adv. Civilization (AH) 109.90
Al Quadrum d' 99.90
Aladin ** 79.90
Alan Legacy ** 84.90
Athen Logic d' SSI 89.90
Ambermoon d' 99.90
Armored Fist 89.90
Arcad Denied ** 99.90
Battle Bugs d' 79.90
Battle Isle 2 d' 99.90
Bazooka Sue d' 89.90
Breach 3 ** 89.90
Bruckman ** 84.90
Bun Manager Hattrix d' 99.90
Cannon Fodder 2 ** 79.90
Caribbean Desaster d' 89.90
Caribbean Engines ** 89.90
Chartbreaker d' 89.90
Christoph Columbus d' 89.90
Chuck Rucky ** 79.90
Commander Keen 4-5 84.90
Colonization d' 109.90
Cyclones d' 99.90
Cyberbaccus d' 89.90
Dark Legends SSI d' 89.90
Dark Sun 2 d' 89.90
Death or Glory d' 99.90
Delta V 89.90
Der Cool Data d' 49.90
Die Siedler d' 99.90
Dino Wars d' 99.90
Dreamweb d' 99.90
Elisabeth 1 d' 99.90
Elite 3 ** 89.90
FIFA Soccer d' 84.90
Flight 5 01 * 119.90
Fritz 3 d' 159.90
Front Page Baseball 89.90
Grandest Fleet ** 89.90
Hattrix d' (Karlsen) 89.90
Heroic o. Migh/Magic* 89.90
Holm KA 50 79.90
Hurra Deutschland d' 84.90
Indy Car 7 Tracks ** 39.90
Iron Cross 89.90
Jazz Jack Rabbit ** 69.90
Lion King 79.90
Lon King Screen Saver 89.90
Lode Runner 94 79.90
Lord of the Realms d' 79.90
Lord of the Midnight ** 89.90
Mad Burger d' 79.90
Mad News d' 89.90
Mad News d' 89.90
Mad News Data d' ** 39.90
Mathias Soccer 2 ** 89.90
Mech Warrior 2 US ** 119.90
Metallich Battleground ** 89.90
Moto Machines ** 89.90
Mythic Towers ** 54.90
NASCAR Challenge 99.90
NCCA (Basketball) 99.90
Outlander d' 99.90
Operation Crusaders 99.90
Outpost d' 84.90
Overlord ** 89.90
Quarantine d' 89.90
Ravenoft d' 99.90
Renegade d' SSI 99.90
Rings of Mind Gold d' 89.90
Rise of the Robots * 99.90
Russelstom d' 79.90
Schachtes Auge 2 d' 89.90
Sensible Golf ** 79.90
Sim Town * 109.90
Simon L-Soccer 2 d' 109.90
Space Simulator 109.90
Star Crusaders ** 89.90
Star Crus Data+Speech* 44.90

System Shock d' 99.90
The Dig * 99.90
Third Reich * 99.90
The Fighter d' 119.90
Universe d' 89.90
Victory at Sea 99.90
Warriors of Darkn' ** 79.90
CD ROM Z.B.:
11th Hour ** 139.90
Acas of the Deep ** 99.90
Acas Saga Pack ** 129.90
Al Quadrum d' 89.90
Alone in the Dark 3 d' 119.90
Armored Fist 89.90
Battle Bugs d' 89.90
Battle Isle 2 Data d' 99.90
Before d' 109.90
Burning Steel 2 d' 99.90
Commander-Dia1+2 159.90
Control Intelligence ** 99.90
Christopher Columbus d' 109.90
Crescendo Soccer ** 119.90
Crime Patrol US 99.90
Cyberpace d' 89.90
Cyclemania ** 84.90
Dark Forces * 109.90
Dark Legends SSI d' 84.90
Der Bauhaus d' 89.90
Desart Strike 69.90
Die Höllewelt Siege 99.90
Doppelgänger d' 79.90
Doom 2 ** 69.90
Dragon Lore d' 89.90
Dragon Lords d' 89.90
Eight Ball Deluxe 2 ** 64.90
Eye of Beholder 1-3 d' 109.90
F 14 Fleet D Gold ** 109.90
Falcon Gold ** 119.90
FIFA Soccer d' 84.90
Full Throttle * 109.90
Heroic o. Migh/Magic* 89.90
Inferno ** 89.90
Inspector Zebook d' 109.90
Intern. Tennis Open ** 99.90
Iron Assault ** 119.90
Iron Cross 89.90
Jungle Strike 89.90
Kick Off 3 d' 109.90
King's Quest 7 d' 109.90
Lands of Lore 2 * 109.90
Legend of Kyndra 3 * 129.90
Little Big Adventure d' 109.90
Lords of Midnight ** 79.90
Mad Dog 2 109.90
Mad News d' 119.90
Maelic Cerepl d' 109.90
Maelic Death US 79.90
NASCAR Challenge ** 89.90
NFL Hockey 95 99.90
Nodrotopos ** 109.90
Novation ** 99.90
Odyssey d' 99.90
Pacific Strike * SAP * 129.90
PGA Tour Golf 486 ** 99.90
Privatizer-Sinke Com 109.90
Psycholine US 119.90
Quarantine d' 89.90
Rise of the Robots SVGA * 109.90
Schwarzes Auge 2 d' * 99.90
Sim City 2000 * 109.90
Simon the Sorcerer d' 109.90
Star Crus * Speech d' 99.90
Star Trek Next Gen d' 99.90
System Shock d' 99.90
The Horde d' 99.90
Therme Park d' 99.90
Transport Tycoon d' 109.90
Ultimate Football 84.90
US Navy Fighters d' 109.90
Under a Ki. Moon d' 129.90
Wild Blue Yonder 79.90
Wing Com. 3 ** 129.90

Wing C 321 Intl. Edition 149.90
The Dig * 99.90
Wings of Glory ** 109.90
MACINTOSH Z.B.:
7th Quest ** CD 129.90
Boaties Last Days CD 79.90
Critical Path d' CD 129.90
David Bowie Jump CD 89.90
Goblins 3 d' 119.90
Iron Helm d' CD 99.90
King's Quest 6 ** 109.90
Myst CD 119.90
Paler Gabriel Xplorat 139.90
Rebel Assault d' CD 109.90
Sim City 2000 d' 109.90
Therme Park d' 89.90
CD ROM Z.B.:
Al Quadrum 27.00
Flight 5 32.00
Lands of Lore 27.00
Outcast 39.00
Pacific Strike 27.00
Slim City 2000 39.90
Sims Commander 39.90
The Fighter 39.90
X Wing 39.90
BRETTSPIELE Z.B.:
AD&D Spiel hands 2 39.00
Al Babo d' 49.90
An den Umm d' Niks d' 49.90
Battletch Luxus 69.00
Britania d' 75.00
Civilization 79.00
Hansa 69.00
Kingmaker 59.00
Magic T.G. Starter Pack 19.90
Mach Wars d' 89.90
Space Hulk d' 99.90
ZUBEHÖR Z.B.:
Competition PC Star 69.90
Flightstick Pro PC 159.90
Flightstick MAC 229.90
Gamecard 3 AUTO 89.90
Golf Pro Swing 399.00
Graves Analog Pro 79.90
Graves Gamepad PC 59.90
Graves Phoenix 259.90
Mouse Box PC 69.90
Mouse Pocket/Laptop 29.90
Trustmaster 189.00
Trustmaster Flight 169.90
Trustmaster Flight Laptop 299.00
Trustmaster T1 Laptop 359.00
(*) d' Anleitung
(d) komplett Deutsch
(f) noch nicht lieferbar

VERSANDADRESSE:
AACHENERSTR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 021/9486100
FAX: 021/488701
BTX: JOYSOFT®

LADEN:
40211 DÜSSELDORF
AM WEHRHAHN 24
021/364445

LADEN:
50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0221/239362

LADEN:
50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221/425566

LADEN:
52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912

LADEN:
53111 BONN
MUNSTER STR. 11
0228/659726

LADEN:
53721 SIEGBURG
KAISERSTR. 34
0228/168045

LADEN:
56068 KÖLN
SCHLOSSE STR. 16
0261/309634

LADEN:
60311 FRANKFURT
FAHRGASSE 87
069/280170

NACHNACHWEISE 9 DM
IN BEZUG NEHMEN - 28 DM
VERLÄNDLICHKEITEN
ELKOST: 1 d. DM UFS: 6 + 9 DM
VORKEAS: 4 DM
AUSWAHL: nur zwischen 15 DM

Informationsleistungen
werden nicht angeboten.

SONDERANGEBOTE
nur solange Vorrat reicht
PC Z.B.:
A-Train+Constr.Set d' 59.90
American Gladiators 24.90
Baltim. Returns 39.90
Battles of Destiny 39.90
Burner Steel 2 SVGA 39.90
Chessmaster 2000 39.90
Conquered Kingdom 39.90
Creepers 19.90
Curse of Enchantm' 29.90
Cyberworld d' 49.90
(Air Warrior, Cyborchess, Global Effect)
DGeneration ** 19.90
Dark Sun 39.90
Death K. Kyrin d' 5.90
Der Palfrizer d' 49.90
Droptight d' 49.90
Dungeon Hack 39.90
Dungeon Hack d' 24.90
Eco Quest 1 5.25 ** 49.90
Elite 2 d' 29.90
Elite Plus 29.90
Empire Spector ** 49.90
Epic * 39.90
Erben des Thrones d' 29.90
Eternum 5 25' 19.90
Eyesave Action ** 29.90
Eye of Beholder 2 ** 49.90
Eye of Beholder 3 US 49.90
F 117 Nighthawk d' 49.90
Falcon 3.0 ** 49.90
Flight Pack ** 49.90
Flight Sim Toolkit ** 49.90
Flower 2+Hrnbok 34.90
Gold Box 1 59.90
Gold Box 2 59.90
(Champion o. Kyrin, Death K. Kyrin, Dark Queen o. Kyrin)
Grand Slam Bridge 19.90
Gravel Courts 2 ** 29.90
Gunship 2000 ** 49.90
Harmful d' 29.90
Harpard 1 21 29.90
Hexuma d' 29.90
Incredible Machine 2 d' 29.90
Indiana Jones 4 d' 59.90
Innocent Un. Caught d' 59.90
Jonathan d' 29.90
Joysoft Classics ** 49.90
(Rail Tycoon, Came 1, Desert TV Sp. Football, Del. o. Crown, TV Sp. Basketball, Supremacy)
Legend of Kyndra 2 49.90
Lethal Weapon 3 ** 19.90
Loki in L.A. d' 24.90
Matthews Fußball ** 59.90
Merchant Prinos ** 39.90
Migh & Magic 4 d' 49.90
Migh & Magic 5 d' 49.90
Myst Collection d' 39.90
(R.O.M. 2, Sarakorn, Crime T., Rolling Rynn, Lords o. Doom)
NFL Coach G. Football 39.90

Nicky Boom 2 ** 29.90
Pacific Strike ** 59.90
Pacific Str. Speech ** 29.90
Parasol Gold d' 49.90
Parks d' 39.90
Plyders Cup ** 29.90
Search for the King ** 19.90
Shadow Caster ** 39.90
Shadow Worlds ** 19.90
Sim Ant d' 49.90
Software Manager d' 59.90
Space Quest 3 ** 39.90
Spaceward HO! 29.90
Spellcasting 201 5 25' 14.90
The Fighter ** 69.90
Ultima 8 d' 59.90
Unlimited Adventure 39.90
Unrune Rovers 29.90
War in the Gulf 29.90
Wh. Two Worlds War 39.90
Winter Olympics ** 39.90
Wizardry 7 d' 49.90

CD ROM Z.B.:
Black Tower 3 d' 29.90
(Sarakorn, P.O. M. 1, Crime T., Lords o. Doom, Rolling Rynn)
Burning Steel 2 49.90
Der Palfrizer d' 49.90
Dune Oem 49.90
Dungeon Hack d' 49.90
Dungeon Hack d' 49.90
Enforce Compilation 39.90
(Hemdale, Thunderhawk, Curse of Enchantm')
Flight Pack ** 49.90
Gabriel Knight 59.90
Game Bundles 2 39.90
(Meno Maseng, D. Generation)
Game Bundle 2 39.90
(Kings Quest 5, Jones in the Fast Lane)
Isthar 1 d' 29.90
Journeyman Project d' 39.90
Joysoft Classics ** 49.90
(scho 3 5)
Legend of Kyndra d' 59.90
Loom Oem 19.90
Med TV d' 89.90
Megalicia d' 19.90
Migh & Magic 5 d' 49.90
Sem & Max ** 49.90
Sensory Act. 1 OEM 19.90
Star Control 1.82 ** 49.90
The Animals Zoo 39.90
The Greenies 39.90
Whales Voyages d' 39.90
Wing Com. 1 & 2 ** 89.90
Winter Olympics ** 39.90

BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
O PC 3.5" CD ROM	9.90
O NACHNACHWEISE 9 DM	9.90
O ELKOST: 8 + 9 DM	9.90
O MIT UFS: 6 + 9 DM	9.90
O VORKEAS: SCHRECK, 6 DM	9.90
O AUSWAHL: VORKEAS, 15 DM (nur zwischen 15 DM)	9.90
O TEILLEIFERUNG	9.90

GWTSCHEN
FÜR EINEN
KOSTENLOSEN
KATALOG
FAST 100 SEITEN VOLLER
SPIELBEISPIELE
UND INFOS
BITTE KUPON IN EINER FOLGE ABGEBEN
ODER ZUM VERSAND SCHICKEN



PC-BASAR

Krimskrams

Originelles, Kuriases und Nützliches: Auf dieser Gemischtwaren-Seite stellen wir ihnen Last-Minute-Geschenktips vor.

Sie haben schon die perfekte Grafikkarte, den optimalen Sound und das flotteste CD-ROM? Dann werfen Sie einen Blick auf unseren Hardware-Basar; aus aller Herren Länder haben wir Kostbarkeiten zusammengetragen, die das Herz eines PC-Besitzers erfreuen können.

♦ Der Stift zum PC



Grafiktablett ArtPad

Computergrafik mit der Maus hat ihre Tücken: Geschwungene Linien kann man einfach nicht korrekt ziehen; geschweige denn, seinen eigenen Namen schreiben. Profis schwören daher auf Grafiktablets, doch die waren bisher für den Privatmann viel zu teuer. Jetzt gibt es das »ArtPad« von Wacom, das im Fachhandel rund 450 Mark kostet und die gleiche Technik wie die »großen Brüder« bietet. Sie malen mit einem Stift auf einer Fläche; diese Bewegungen werden Eins-zu-Eins in den PC übertragen. Mit etwas Gewöhnung wird aus dem Tablett sogar ein Mauseinsatz. Der kabellose Spezialstift liegt wie ein Bleistift in der Hand und ist eher zu leicht als zu schwer. Dafür ist die Kombination aus Stift und Tablett auch »druck-sensitiv«. Malprogramme, die diese Fähigkeit ausnutzen, zeichnen dickere Linien, wenn Sie mit dem Stift fester aufdrücken – fast wie im richtigen Leben. Und damit Sie das gleich ausprobieren können, liegt das Programm »Dabbler« bei, welches nicht nur faszinierende Malfunktionen, sondern auch einen kompletten Zeichenkurs für Anfänger bietet. Wer sich für Computergrafik interessiert, kommt um das ArtPad kaum herum.

♦ Gestochen scharf

Monitore gibt's wie Sand am Meer. Und ehrlich gesagt kann sich die PC-Player-Redaktion normalerweise nicht von so einer Dotenbildröhre beeindrucken lassen – bis eines schönen Tages der Sony Multiscan 15sf in unser Büro kam.

Für den relativ kleinen und leichten Monitor ist das Bild fast schon unverschämt

scharf. Ein spezieller Prozessor im Monitor härtet verwaschene Signalkonten der VGA-Karte und sorgt so für pixelgenau Auflösung. Mit einer flachen Super-Trinitron-Röhre, Stromsparfunktionen und einem schmucken Gehäuse-Design erlangte das Testgerät schnell den »So einen will ich für zu Hause«-Status bei unseren Redakteuren. In manchen Fachgeschäften ist der Sony für knapp unter 1000 Mark zu haben; für einen 15-Zöller mit diesen Qualitätsmerkmalen ein echtes Schnäppchen. Wer auf größere Bilder steht, muß noch etwas warten: Eine 17-Zoll-Version mit der gleichen Technologie ist bei Sony zur Zeit in Arbeit.



Monitor Sony Multiscan 15 sf

♦ 3D hören statt sehen



Soundmodul Vivid 3D

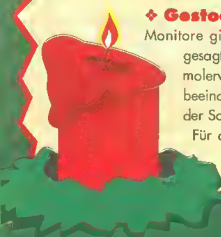
Der kleine unscheinbare Kasten ist für die Ohren, was »Das mögliche Auge« für die Augen war. Das »Vivid 3D«-Modul wird zwischen Soundkarte und Lautsprecher oder Verstärker geschaltet. Das Stereo-Signal der Soundkarte wird im Inneren nach komplexen Formeln ausgewertet und weiterverarbeitet und kommt mit deutlich besserem 3D-Effekt aus den Boxen.

Mit Vivid 3D läßt sich auch bei schwächeren Lautsprechern schon eine deutliche Verbesserung des Gesamtklangbildes erreichen. Die Töne scheinen nicht mehr aus den Boxen zu kommen, sondern regelrecht im Raum zu schweben. Das Beste ist, daß der Effekt auch dann noch funktioniert, wenn man nicht genau zwischen den Lautsprechern sitzt, sondern z.B. im Zimmer umhergeht.

Das Vivid 3D-Modul gibt es als USA-Import bei Joysoft und kostet etwa 160,— DM.

♦ Spielen, schreiben, terminieren

Boris Schneider schwört drauf, Michael Kim will darauf umsteigen und auch sonst sind viele Redakteure des DMV-Verlags im »Psion-Fieber«. Der elektronische Organizer 53a





Elektronischer Organizer Psian 53a

ist ein vollwertiger Computer mit nahezu perfekter integrierter Software: Adressdatenbank und Terminkalen-

der werden von einer Textverarbeitung und einer richtigen Tabellenkalkulation unterstützt. Zudem kann man das Ding auch selber programmieren; gerade der Shareware-Markt für Psian boomt zur Zeit gewaltig. Von der Kapital-Verwaltung über DFÜ-Programme bis hin zu zahlreichen Spielen reicht das Programm. Absoluter Highlight: Ein Infocom-Interpreter, mit dem man die alten Textadventures wie Zark oder Suspended auch im Flugzeug spielen kann.

Der Psian 53a ist in zwei Varianten mit 256 und 512 KByte internem RAM erhältlich; wir empfehlen grundsätzlich die größere Variante, die etwa 800 Mark kostet. An der Unterseite des kompakten Geräts lassen sich noch Psian-Speicher-Module einschieben; zur Zeit kann man maximal 2 mal 4 also immerhin 4 MByte Daten in das kleine Wunder packen. Und mit zwei läppischen Walkman-Batterien läuft der Psian länger als eine Baye...

Boxenstop unterm Monitor

Die Krümel-Lautsprecher, die vielen Soundkarten beiliegen, haben keinen vom Hacker. Doch immer nur mit Kopfhörer will man nicht spielen und die Boxen der Stereoaanlage stehen in der falschen Zimmerecke – was tun? Sony hat mit dem CSS-B100 eine intelligente Antwort gefunden. Es handelt sich um ein Stereo-Aktivboxen-Set, daß einfach unter den Monitor zu stellen ist. Eine magnetische Abschirmung und eine mechanische Einkapselung sorgen dafür, daß auch bei starken Bässen der Bildschirm nicht beeinflusst wird.

Der gute Klang allein würde schon den Kauf rechtfertigen, aber eine Reihe von praktischen Extras macht dieses System perfekt. So befinden sich hinter einer Frontklappe ein Kopfhörer-Ausgang, aber auch weitere Eingänge für Mikrafon und »Line-In«, welche bequem nach hinten an die Soundkarte weitergeleitet werden. Sogar eine Videaleitung wurde gedacht. Dann ist endlich Schluß mit dem »Wa ist die Buchse«-Spielen, welches täglich an der Rückseite von PCs gespielt wird. Knopp 200 Mark kostet das Soundset, welches somit gerade bei überfüllten Schreibtischen nicht für allzu leere Geldbörsern sorgt. (bs)

Stereo-Aktivboxen Sony CSS-B100



KATALOGDISKETTE DM 2,50

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

PC CD-ROM MPC II

Titel	Preis
101 Interplay Anthology DH	89.900 DM
Aegis: Golf EV	79.900 DM
Acid of the deep DV *	79.900 DM
A-Cademy DV	89.900 DM
Armored Fist DH	69.900 DM
Battle Bugs DV	69.900 DM
Battle Isle 2 DV	49.900 DM
Battle Isle 2 Data DV	49.900 DM
Beneath a steel sky DV	79.900 DM
Boom Power Pack DH	34.900 DM
Burning Steel 2 DV	84.900 DM
Civilization & Tycoon DL DH	69.900 DM
Colonization	69.900 DM
Crests Shock DH	89.900 DM
Crime Patrol EV	84.900 DM
Cybermen DH	84.900 DM
Dark Legends EV	84.900 DM
Dawn Patrol DV	84.900 DM
Day of the tentacle DV	34.900 DM
Der Faltner DV	34.900 DM
Dogfight DH	34.900 DM
Doom 2 EV	49.900 DM
Doom 2 Ultimas (2CD) EV	47.900 DM
Doppelgänger (Analog) DV *	79.900 DM
Dragon Lore DV	79.900 DM
Dreamweird DV	79.900 DM
Ecstasy DH	69.900 DM
Elite Sell DL Enh. EV	64.900 DM
EPK Pinball 1-3 EV	99.900 DM
Explosion of the beholder (Trl. DV	84.900 DM
F117 A Nighthawk DH	34.900 DM
F14 Fleet Ref Gold DH	89.900 DM
F14 Senior Eagle 3 DH	89.900 DM
Falcon Gold DH	89.900 DM
FIFA Soccer Int. DH	67.900 DM
Fontaine One GP + DLG DH	69.900 DM
Golden 10 Completion DH	84.900 DM
Gunship 2000 + Mission DH	69.900 DM
Inferno DV	69.900 DM
Joysoft Classics DH	47.900 DM
Jungle Strike EV	79.900 DM
King + Quest 1-6 EV	19.900 DM
Larry 6 DV	84.900 DM
Lemmings + Data DH	54.900 DM
Lemmings 1822 DH	69.900 DM
Little Devil DH	74.900 DM
Little Big Adventure DV *	69.900 DM
Lucas Arts Classic 1-3 DV	109.900 DM
Lucas Arts Classic 2 DV	89.900 DM
Mad Dog McCree 5 DH	84.900 DM
Magic Carpet DV *	69.900 DM
Master of Magic DV *	49.900 DM
Mega Roca DH	49.900 DM
Metalltech Earthquake EV	79.900 DM
Monty Python EV	79.900 DM
M.U.D.S. DV + Shareware	64.900 DM
Myer (Win) DH	79.900 DM
NHL Hockey '95 DH	39.900 DM
Night Owl '95 EV	69.900 DM
Necropolis DH	79.900 DM
Novostorm DH	79.900 DM
Oldman DV	84.900 DM
PGA Tour Golf 486 DH	89.900 DM
Pegasus 50 ML	39.900 DM
Pinball Dreams DL Enh DH	34.900 DM
Prater Gold DV	34.900 DM
Privateer 83 Comm. DH	84.900 DM
Quarantine DV	94.900 DM
Raven - Trainer DV	94.900 DM
Reptor EV	79.900 DM
Robot Assault DV	84.900 DM
Rise of the Robots DH	84.900 DM
Sem & Max DV	99.900 DM
Shareware of Cam EV	99.900 DM
Sherlock Holmes EV	99.900 DM
Sim City Enhanced DV	84.900 DM
SimCity Sorcerer Enh. DH	84.900 DM
Space Quest 1-5 EV	84.900 DM
SNK21 Seewolf DV	79.900 DM
Star Commander DV	79.900 DM
Star Trek 25th Anniversary DV	79.900 DM
Subway 2050 + Miss. DV	69.900 DM
Sword & Massions DH	89.900 DM
Syndicate Plus DV	99.900 DM
Thema Park DV	84.900 DM
Transport Tycoon DV	89.900 DM
UFO DV	89.900 DM
Under a killing moon DDE	104.900 DM
Ultima 7 Bundle EV	299.900 DM
Ultima 8 incl. Speech DV	89.900 DM
Ultimate Football EV	69.900 DM
U.S. New Fighters DV *	89.900 DM
Wild Blue Yonder DH	67.900 DM
Wing Comm. 182 DL DH	67.900 DM
Wing Comm. Armada DH	79.900 DM

BESTELLANNAHME:

Mo-Fr 10.00-18.30
Sa 10.00-14.00
Tel.: 0241/533131
Mo-Fr 19.00-21.30
Tel.: 0241/527010
Fax: 0241/508973
Fax: 0241/563902

Wing Commander 3 EV	104.900 DM
Wizards 6 67 DV	69.900 DM
Worlock DV	69.900 DM
X-Wing/Missions Enh. DH	84.900 DM

MS-DOS DISK 4MB

Titel	Preis
1942 - Pacific Air Wars DH	89.900 DM
Arcade Pool DH	29.900 DM
A-Ten Classics DV	44.900 DM
Battle Team DH	69.900 DM
Beak Thrill DH	44.900 DM
Bundesliga Manager 3 DV	74.900 DM
Chaos engine DH	49.900 DM
Christmas Bonus DV	49.900 DM
Cool Spot DH	49.900 DM
Delta V EV	84.900 DM
Devil DH	69.900 DM
Die Siedler DV	79.900 DM
Desart strike EV	69.900 DM
DSA 2 - Siemenschweif DV	44.900 DM
DSA 2 - Speech Pack DV	44.900 DM
Elite 3 DV	79.900 DM
Elite 4 DH	79.900 DM
Flugsimulator 5.0 DV	139.900 DM
Flugsimulator für FS5 DV	59.900 DM
FS3	69.900 DM
Gametech Completion DV	84.900 DM
Grandprix DH	69.900 DM
Great Guns 2 DH	49.900 DM
Hanse Die Expedition DH	44.900 DM
Indiana Jones 3 DV	34.900 DM
Indiana Jones 4 DV	34.900 DM
Indy Car Indy Motor Spw DV	29.900 DM
Indy Car Racing DH	39.900 DM
Indy Car Racing Tracks DH	29.900 DM
Iron Cross EV	69.900 DM
Iron Cross 2 EV	69.900 DM
Link 386 Big Hom Course	44.900 DM
LHX Attack Chopper DH	37.900 DM
Master of Illusion (Win) EV	89.900 DM
Lollipop DH	79.900 DM
Lords of the realm DV	84.900 DM
Mad TV DH	34.900 DM
Manchester Utd. PLC DV	84.900 DM
Master of Illusion DH	79.900 DM
Master of Orion DH	89.900 DM
Micro machines DH	54.900 DM
Monkey Island 1 DH	34.900 DM
Monkey Island 2 DV	34.900 DM
Overlord D-Day C. DH	79.900 DM
Purple Heart DH	84.900 DM
Pinball Fantasies DH	69.900 DM
Pizza Connection DH	84.900 DM
Prince of Persia 2 DH	84.900 DM
Reach for the skies DH	34.900 DM
Russheim DH	64.900 DM
Sim City 2000 DV	84.900 DM
Sim City 2000 Data DV	34.900 DM
Sim Classics DV	69.900 DM
Sim Earth DV	84.900 DM
Sim Farm DV	79.900 DM
Space Simulator V1D EV	84.900 DM
Star Trek 2 DV	84.900 DM
Superfrog DH *	49.900 DM
Supremo League of H EV	69.900 DM
The Fighter DV	69.900 DM
Ultima 7 DV	34.900 DM
Ultimate Universe DV	299.900 DM
Victory at Sea EV *	79.900 DM
Wing Upgrade Kit DV	44.900 DM
W-Wing DV	44.900 DM
Zak McCracken DV	34.900 DM

Add On's

Titel	Preis
Double SP CDROM für SB	269.000 DM
EAC 486/386/286/286	79.900 DM
SB Pro Value Edition	179.950 DM
SB16 Value Edition	219.950 DM
SB16 Value Edition	219.950 DM
Gravis Ultrasound MAX	419.000 DM
Trustmaster FCS II	159.000 DM
Trustmaster F15 Track	229.000 DM
Trustmaster WCS II	239.000 DM
Trustmaster Rudder	259.000 DM
Trustmaster Formula T1	229.000 DM
CyberMan 3D Controller	189.000 DM
Aviad Gravis	39.000 DM
Logitech Wingman Extreme	89.000 DM
Joytek Gravis PHOENIX	249.000 DM
Joytek Gravis Analog Pro	67.000 DM

Es gelten unsere AGB. Versand erfolgt entweder per Postnachnahme, zzgl. DM 10,- Porto-Versandkosten u. N.N. (Rück- u. Zuzahlungsgeld) oder per Vorauszahlung. Bei DM 100,- Vorauszahlung u. Verpackung frei. Bei Annahmefrist (Lieferung) oder Nichtanlieferung werden die Vorauszahlungen nicht mehr zurückerstattet. Lieferfrist werden ab Lieferung im Ausland nur per Europäischer oder Postnachnahme. DM 10,- Anlager-Transportkosten und (eventuell) andere der Waren nicht entgeltlich. Produktanforderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Produkte werden bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

MULTIMEDIA UPGRADE KITS ...



... UNTERHALTUNG TOTAL FÜR VATER UND SOHN

„Multimedia“ heißt das Zauberwort! Mit den Multimedia Upgrade Kits können Sie Ihren PC individuell aufrüsten und „Multimedia“ zu Hause mit der Familie oder im Büro live erleben. Die Upgrade Kits von Creative Labs bieten Ihnen wahlweise: Original Sound Blaster-Soundkarten, CD-ROM-Laufwerke, Boxen, Joysticks und jede Menge CDs mit aktueller Wissenssoftware und Spielen.



Sound Blaster Discovery EZ16

Das volle CD-ROM-Vergnügen, auch wenn Ihr PC keinen CD-ROM-Slot frei hat!

- Original Sound Blaster Easy 16, 44,1 kHz, Stereo-Audio-Karte
- Externes Easy CD-ROM-Laufwerk mit Double Speed, Multi Session, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Stereo-Lautsprecher und dynamisches Mikrofon
- Umfangreiche Software plus 2 Spiele plus Lernsoftware



CD-ROM Upgrade Kit

Neuer Input per CD-ROM!

- Internes Double-Speed-Multi-Session-CD-ROM-Laufwerk, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit
- Multi-Session-Photo-CD-fähig und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Umfangreiche Software inklusive Aldus PhotoStyler

Für alle, die schon eine Sound Blaster Pro / 16 oder 16 MultiCD haben!



Game Blaster CD16

Der PC wird zum Spieleparadies!

- Original Sound Blaster 16, 44,1 kHz, Stereo-Audio-Karte
- Internes CD-ROM-Laufwerk mit Double Speed, Multi Session, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Hochleistungs-Joystick, Stereo-Lautsprecher und Mikrofon
- Umfangreiche Software plus 10 brandaktuelle Spiele



OmniCD CD-ROM Kit

CD-ROM für alle Sound Blaster!

- Internes Double-Speed-Multi-Session-CD-ROM-Laufwerk, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit
- Multi-Session-Photo-CD-fähig und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Umfangreiche Software inklusive Aldus PhotoStyler
- Inklusive CD-ROM Schnittstellenkarte

Sound Blaster Discovery CD16

Alle Möglichkeiten der CD-ROM für Ihren PC:

- Original Sound Blaster 16, 44,1 kHz, Stereo-Audio-Karte
- Internes CD-ROM-Laufwerk: Double Speed, Multi Session, 680 MB Datenkapazität, 320 ms Datenzugriffszeit, Multi-Session-Photo-CD-fähig und betriebsbereit für CD-ROM XA und CDI
- Stereo-Lautsprecher und Mikro
- Umfangreiche Software plus 2 Spiele
- Lernsoftware



85774 UNTERFÖHRING WÜLNCHNER STRASSE 16

INFO-HOTLINE
0 21 31/10 28 38



ERST KLICKEN, DANN SPIELEN



Test: »Klik & Play«

Eurapress ist farsch: Mit »Klik & Play« soll selbst der unbedarfteste Anwender »jede Art von Spiel« auf seinem PC erzeugen können. Hält der Programm-Baukasten, was die vallmundige Ankündigung verspricht?

Süßen Träumen vom Ruhm erliegen nicht nur erfolglose Musiker, arbeitslose Kammunolpolitiker und unbegobte Schauspieler. Mit glühenden, rotgeränderten Augen sitzen hoffnungsvalle Jugendliche vor ihren PCs und träumen davon, just das Spiel zu schreiben, welches morgen die Hitlisten weltweit anführt. Dach der Weg dohin ist steinig und mit langwierigem Erlernen von Programmiersprachen verbunden. Die Lösung heißt »Klik & Play« – zumindest noch Meinung von Hersteller Eurapress. Dieser »Instant-Spiele-Creator« soll es jedem PC-Besitzer ohne Programmierkenntnisse ermöglichen, geschwind neue Meisterwerke zu basteln.

»Klik & Play« ist eine Windows-Applikation und erzeugt 2D-Spiele für die allgegenwärtige, bunte Fenster-Software van Microsoft. Eurapress legt Wert auf die Feststellung, daß keine einzige Zeile Programm-Code eingegeben werden muß, um

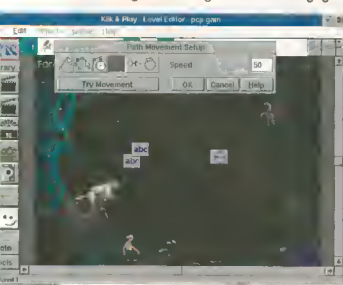
ein lauffähiges Spiel zu erzeugen. Klik & Play stellt sazusagen eine »Engine«, wie das im Programmiererjargon sa schön heißt, zur Verfügung, die der Anwender mit Leben füllen kann. Die Engine übernimmt so gut wie olle longweiligen Aufgaben,

wie zum Beispiel Animationsphasen runternudeln, die Tastatur abfragen oder Kollisionen zwischen Spielfiguren prüfen. Der Benutzer muß somit nur bestimmen, welche Grofiken er im Programm haben will, wie sich die Spielfigur bewegen soll und wie sich die Gegner verhalten.

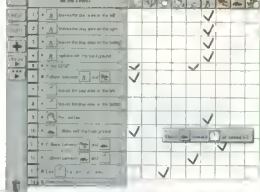
Leichte Bedienung, dumpte Gegner

Die Gegner allerdings, und dies ist ein großer Pferdefuß, lassen sich nicht mit Intelligenz versehen. Es ist nur gestattet, sie auf fest vorgebenen Bohnen zu bewegen. Durch diese Einschränkung wird der Kreis der möglichen Programme, die sich mit Klik & Play erzeugen lassen, stark eingengt. Alle diejenigen, die erwortet haben, schnell ein Autorennspiel erzeugen zu können, in dem Ihnen ein simulierter Michael Schumacher den Auspuff zeigt, müssen leider in den sauren Apfel beißen und auf klassische Art programmieren lernen. Ähnliches gilt für Simulationen, Brettspiele oder Sportspeile: Der Gegner bleibt dumm. Viel Spaß können aber olle haben, die ihre Angebote mit einem persönlichen Spiel zum Geburtstags überraschen wollen, womöglich mit eingesannnten Fatas der Verwandtschaft.

Es ist in der Tot verblüffend einfach, sichtbare Ergebnisse zu erzielen. Es gibt drei Baseiselemente: Storyboard, Level-Editor und Event-Editor (Ereignis-Editor). Im Storyboard können Sie das Drehbuch ihres Spiels festlegen, angefangen beim pepigen Eingangsbildschirm, über den ersten Level, bis hin zum melanchalischen Abschlußbild am Ende. Diese einzelnen Elemente wiederum lassen sich mit dem Level-Editor genauer bestimmen. Ein Level besteht aus mehreren, unabhängigen Grafikelementen, die Sie beliebig am Bildschirm positionieren können. Wenn eine Animation zu dem Objekt existiert, wird diese auch sofort abgespielt, sa daß gleich zu sehen ist, wie das bewegte Objekt am Bildschirm wirkt. Normalerweise werden Sie zuerst ein Hintergrundbild bestimmen, auf das die anderen Grafiken gelegt werden. Das Bild ist aber nicht nur blaße Dekaration, denn es können Kallisionen mit Grofikelementen abgefragt werden.



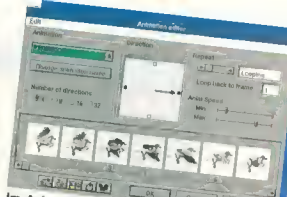
Im Level-Editor wird bestimmt, wo's langgeht: Pegasus folgt brav den grünen Linien.



Der Event-Editor sieht komplizierter aus, als er ist. Die meiste Arbeit läßt sich im Einzelschritt-Modus erledigen.



Und so sieht das fertige Spiel aus: Beschließen Sie Peggy mit Bienen und erhalten Sie dafür CDs.



Im Animations-Editor verändern Sie die Bewegungsphasen

Als nächstes definiert man den Charakter, den der Spieler steuert und andere Objekte wie Gegner, Schriftzüge oder Punktezähler. Sie haben die Auswahl zwischen putzigen Pac-Mans, gierig dreinblickenden Monstern und dahinschlurfenden Buchhaltertypen, die in der umfangreichen Objekt-Bibliothek mitgeliefert werden. Die meisten Grafiken werden automatisch animiert, wobei Sie die Animationsphasen in gewissen Grenzen beeinflussen können. Nachdem ein Grafikobjekt auf den Bildschirm positioniert wurde, rufen Sie mit einem Doppelklick ein Pop-Up-Menü auf, in dem unter anderem eine der wichtigsten Eigenschaften bestimmt wird: die Bewegung. Hier gibt es einen Abprall- und einen Pfad-Verfolgungs-Modus. Der erstere läßt das Objekt wie eine Billardkugel von Hindernissen abprallen, während Sie bei letzterem eine fest vorgegebene Marschroute bestimmen, die dann stupide abgelaufen wird. Man kann also nicht etwa sagen: »Guck' nach, wo der Spieler ist und folge ihm«, sondern nur: »Gehe 20 Pixel nach oben, 15 Pixel nach rechts, mache eine Sekunde Pause und gehe wieder zurück«.

Im »Event«-Editor bestimmen Sie, was passieren soll, wenn eine Kollision stattgefunden hat. Das sieht zwar kompliziert aus, leuchtet aber in Zusammenarbeit mit dem Einzelschrittmodus schnell ein. In diesem Fall bewegt Klick & Play die Objekte auf den von Ihnen festgelegten Bahnen und Sie steuern Ihre Spielfigur. Tritt nun ein Ereignis ein, also zum Beispiel »Billy Buchhalter wird von Mecki Manster getroffen«, hält das Programm an und fragt, was nun passieren soll. Sie können jetzt per Menü einen markerschüttelnden Schrei ertönen lassen, die Anzahl der Spielerleben um eins verringern oder das Ereignis einfach ignorieren. Klick & Play merkt sich alles und handelt bei der nächsten ähnlichen Kollision automatisch. Auf diese Weise tritt irgendwann alles ein, was in Ihrem Level passieren kann und Sie denken sich zu jedem Vorfall etwas Spannendes aus.

Fortig ist das Programm - und dann?

Im Prinzip haben Sie jetzt schon ein spielbares Programm vor sich, bei dem eventuell noch einige Details fehlen, wie Game-Over-Screen oder die Anleitung. Sie können Ihr liebevoll erstelltes Projekt natürlich speichern; sogar als selbstständig lauffähiges, spiel- und kapiertes Windowsprogramm. Dieses darf jederzeit als Freeware (also kastenlos) weitergegeben werden. Wenn Sie Ihr Programm hingegen verkaufen wollen (auch als Shareware), müssen Sie dem »Klick & Play-Licenceware-Club« beitreten.

Die einfachen Spiele, für die Klick & Play gedacht ist, lassen sich schnell und ohne Programmier-Kenntnisse erzeugen. Durch die umfangreichen Grafik- und Sound-Bibliotheken kommen selbst künstlerisch unbedarfte Naturen zu raschen Erfolgserlebnissen. Eine abgespeckte Diskettenversion gibt es auch, aber die bietet wesentlich weniger Rahmaterial. Eurapress liefert 14 fertige Spiele mit, die man beliebig verändern und erweitern kann. Für ambitioniertere Anwender ist die Import-Funktion gedacht, mit der Sie selbst gemalte Bilder oder gescannte Fotos einlesen. Dennoch sollte man sich immer bewußt sein, daß mit einfachsten 2D-Spielen schon das Ende der Fahnenstange erreicht ist; große Kaliber à la »Wing Commander V« lassen sich nicht auf die Beine stellen. Der Olymp der Spieleprogrammierer wird nach wie vor nur mit kryptischen Prozessoranweisungen und jahrelangem, Schweiß- und Kaffeegetränktem Arbeitseinsatz erreichbar sein. (mk)

Hier eine kleine Übersicht über die mitgelieferten Spiele: Bei Maniac Racers beschließen Sie sich zu zweit mit roten Bällen



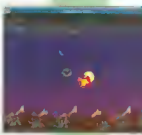
Hungry Hedgehogs, ein Mathe-Wettbewerb für unsere Jüngsten



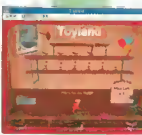
Gracilis V, reichlich dumpe Weltall-Action



Ein Missile-Command-Ver-schnitt



Mini-Breakout: Kicken Sie die Zinn-soldaten aus dem Regal...



...und erleben Sie das Prickeln am Ein-armigen Banditen



Klick & Play

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DDS
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ: Spielgenerators
Hersteller: Eurapress Software
Ca.-Preis: DM 150,-
Festplatte: ca. 1 MByte
CD-ROM: ca. 70 MByte
Anleitung: Englisch; (deutsche Version in Vorbereitung)

Programmtext: -
Sprachausgabe: -
Grafik: -
Sound: -
Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG: 60



adac special: auto '95

Gebrauchtwagenhändler sind mit einem etwas diffusen Image geschlagen. Wer schon einmal ein gebrauchtes Auto kaufte, bei dem der Auspuff so verklebt war, daß der durchgerostete Unterboden nicht auf dem Asphalt schleifen konnte, wird jener Zufall nur noch mit viel Mißtrauen begegnen. Selbst der Neuwagenwerb ist angesichts der überwältigenden Angebote (»...den neuen Plazdo 486 gibt's jetzt auch mit zwei Rückwärtsgängen...«) keine leichte Sache.

Der ADAC, quietschgelber Schutzengel aller Autofahrer, hat dieses Dilemma erkannt und will mit seinem CD-ROM voll »geballter Kompetenz« alles über die aktuellen Modelle zeigen. Zu jedem Gefährt gibt's ein aus dem Prospekt geschnittenes Bildchen, ein paar Daten des Herstellers und ob und zu einen Test. Rund 25 Crash-Test-Videos sind eine nette Zugabe, ebenso wie die Möglichkeit, die Modelle nach vielen Kategorien zu sortieren und zu vergleichen. Trotzdem: Der Gang zum Autohändler bleibt Ihnen nicht erspart. Ein paar falsche Angaben, zu wenig Testberichte und zweifelhafte Herstellerangaben helfen bei der Entscheidung kaum weiter. Zusätzlich sind die enorm langen Ladezeiten trotz eines 4 Megabyte großen Swap-Files auf der Festplatte mehr als nervtötend. (fs)



saturday night live

Wer den Zusammenschnitt auf Premiere, das RTL-Plagiat »Samstag Nacht« oder gar das Original kennt, wird angesichts des »Saturday Night Live«-Programms hellhörig werden. Zwei CD-ROMs gehören zum Lieferumfang: »Classic Years« und »Current Years« versprechen die digitalisierten Höhepunkte der amerikanischen Comedy-TV-Serie. Die Vorfreude wird aber schnell gebremst: Saturday Night Live läuft unter »QuickTime for Windows«, was bei langsamen Rechnern für starkes Ruckeln und mangelhafte Sprache/Bild-Synchronisation sorgt. Das Programm verzweigt von einem Hauptmenü aus zu verschiedenen Themenbereichen, z.B. »Musikeinlagen« oder »Werbespots«. Durch Anklicken von Pfeilen oder sonstigen Grafikbestandteilen bekommt man kleine grafische Gogs oder briefmarkengroße Videoschnipsel gezeigt. »Schnipsel« ist dabei wörtlich zu nehmen, da unverzeihlicherweise fast alle Sketches stark gekürzt wurden.

Auch wenn das Humor-Potential der beiden CDs nicht zu unterschätzen ist, sollten Sie sich deshalb lieber eines der hierzulande erhältlichen »Best of...«-Videos besorgen (Tip der Redaktion: »Best of John Belushi«). (lo)



beatclub '68

Long, long ist's her, als Michael Leckebusch jeden Samstagnachmittag in der ARD populäre Pop- und Rockbands auftreten ließ. Der »Beatclub« beholf sich anfänglich mit Playback-Shows, später wurde immer öfter live gespielt. Aus den Sendungen von 1968 und 1969 wurde jetzt ein »Best-of«-CD-ROM zusammengestellt, das 10 Popgruppen jeweils mit je einem zwei- bis vierminütigen Schwarzweiß-Video und einigen Daten abhandelt.

Es hat einen nostalgischen Reiz, der schon damals schmirgelpapierig röhrenden Stimme des 24-jährigen Joe Cocker zu lauschen, oder der später von Billy Idol veranstalteten Unversion von »Many Many« (im Original von Tommy James & the Shondells). Allerdings kann weder die optische noch die akustische Qualität der Videoschnipsel überzeugen, deren einziger Pluspunkt es ist, ungekürzt zu sein. Außer den briefmarkengroßen gezeigten Schwarzweiß-Clips gibt es sehr knappe Informationen zu Bandgeschichte, Charts-Platzierungen und veröffentlichten Platten.

Dabei versucht das Programm, komplexer zu wirken, als es eigentlich ist: Von jedem Hauptmenüpunkt aus wird zum selben Untermenü gesprungen, nur Hintergrundbild und oberster Auswahlknopf ändern sich. Das Geld ist in eine Sammlung Audio-CDs mit Oldies besser investiert. (la)

adac special: auto '95

VGA

Soundblaster

General MIDI

DOS

Super VGA

Soundblaster Pro

CD Audio

Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programmtyp:

Hersteller:

Ca.-Preis:

Festplatte:

CD-RDM:

Anleitung:

Programmtext:

Sprachausgabe:

Grafik:

Sound:

Bedienung:

Autolexikon

ADAC

DM 80,-

ca. 7 MByte

ca. 355 MByte

Deutsch; ausreichend

Deutsch; befriedigend

Deutsch; gut

Befriedigend

Ausreichend

Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 40

saturday night live

VGA

Soundblaster

General MIDI

DOS

Super VGA

Soundblaster Pro

CD-Audio

Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programmtyp:

Hersteller:

Ca.-Preis:

Festplatte:

CD-RDM:

Anleitung:

Programmtext:

Sprachausgabe:

Grafik:

Sound:

Bedienung:

Videoschnipsel-Sammlung

Gametek

DM 120,-

ca. 3 MByte

ca. 35D MByte

Englisch; ausreichend

Englisch; gut

Befriedigend

Befriedigend

Befriedigend

Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 40

beatclub '68

VGA

Soundblaster

General MIDI

DOS

Super VGA

Soundblaster Pro

CD-Audio

Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programmtyp:

Hersteller:

Ca.-Preis:

Festplatte:

CD-RDM:

Anleitung:

Programmtext:

Sprachausgabe:

Grafik:

Sound:

Bedienung:

Musik-Videos

Red Balloon

DM 80,-

-

ca. 200 MByte

Deutsch; befriedigend

Deutsch; befriedigend

-

Ausreichend

Ausreichend

Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 30

Preis-Leistungs-Verhältnis neu definiert:

Hohe Geschwindigkeit
durch 256 Tintendüsen.

Exzellente Qualität durch
schnelltrackende Tinte
und 360 x 360 dpi.

4 einzeln auswechselbare
Farbpatronen für geringe
Verbrauchsdaten.

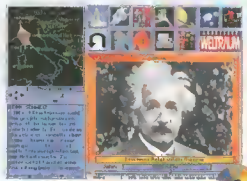
Bidirektionaler Druck für
Tapspeed und weniger Streifen.

**Der BJC-600. Geringe Verbrauchs-
kosten bei hoher Geschwindigkeit
und erstklassiger
Druckqualität.**

Der BJC-600 ist der wirtschaft-
liche Bubble-Jet-Drucker für die
Anwender, die schnell und viel in
Farbe und S/W drucken. Dabei
begnügt er sich mit einem geringen
Geräuschpegel (nur 45 Dezibel!) und
einer sehr kleinen Stellfläche. Durch seine
vier einzeln auswechselbaren Farbpatronen
hält er die Verbrauchskosten niedrig. Nach
mehr Details schicken wir Ihnen kostenfrei
ins Haus.

Canon Deutschland GmbH
Postfach 10 03 64, 41403 Neuss
Telefon: 0 21 31/125-0
Telefax: 0 21 31/12 52 11

Canon
MAN VERSTEHT SICH BESSER



abenteuer weltraum

Ein »interaktives Buch mit Tönen und Bildern« möchte »Abenteuer Weltraum« darstellen. Töne und Bilder sind auch tatsächlich enthalten, ansanzen gibt es aber einige Details, die eher abschrecken.

Das Programm wird unter DOS installiert und gestartet - für ein Multimedia-Produkt sehr ungewöhnlich. Vom Hauptbildschirm aus lassen sich vier Menüpunkte anspringen, von denen zwei mehr oder weniger sinnlos sind: Auf dilettantische Weise wird erst die Drehung vom Mond um die Erde gezeigt, während sich diese um die Sonne dreht. Danach darf man den Kontinentatlifft bewundern - in antiquierter Strichlein-Grafik. Der Menüpunkt »Weltraumfilme« sorgt schon für größere Spannung: Immerhin 16 Filme mit einer durchschnittlichen Länge von ca. 10 Sekunden verwehren mit »berauschender« Qualität und starkem Ruckeln.

Besser wird's aber mit dem Hauptprogrammteil, der »Wissensreise«. Diese enthält viele Bilder und Informationen zu den unterschiedlichsten Themen wie z.B. Forschung, Weltall, Menschen, auf die man - leider recht unpräzise - Zugriff hat: Vom Index aus, per Anklicken von Orten in einer zoom- und drehbaren Globuskarte, sowie durch eine Art Zeitbalken. Die Texte werden in passabler Qualität vorgelesen, allerdings sind die Übersetzungen oft unpassend. Das Programm ist auch Diskettenversion erhältlich. (lo)



st: tng screen saver

Der »Star Trek: The Next Generation Screen Saver« stammt aus dem Hause Berkley Systems, durch »After Dark« und den alten Star-Trek-Schoner bestens bekannt. Im neuesten Modell werden die Abenteuer der zweiten Enterprise-Crew nachgestellt. Insgesamt fehlt dabei aber die Klasse des Originals. An der grafischen Qualität gibt es zwar nichts zu rütteln (die Bildschirmfotos für das TNG-Adventure-Spiel sehen weit schlechter aus), aber inhaltlich findet man einige Gähner. Wenn Deanna Trai beispielsweise Lebensweisen von sich gibt, fragt man sich, ob die Programmierer das ernst meinen. Und Andraide Data hat was besseres verdient, als im Modul »Data Dances« als Tanz-Aufziehpuppe zu verkommen.

Gleich drei der 13 Module sind lediglich abstrakte Linien- oder Punkt-Muster. Erträglich sind die Borg, die nach und nach ihren Desktop assimilieren, und Warp, der mit dem Befehl kunstvoll Fenster zerlegt. Richtig gut sind nur die »Encounters«, bei der die Brückenmannschaft auf Gegner aus allen sieben Stoffen trifft, sowie die Simulationen der Enterprise-Brückendisplays auf Ihrem Windows-Screen. Redaktionsfavorit: In der Mittagspause die Kallegen mit der Warnung »The Antimatter Containment Field is collapsing!« schocken - natürlich mit Kommunikator-Tönen, die aus der Fernsehserie perfekt gesammelt wurden. (bs)



st: tng manual

Das hat uns Trekkies gerade noch gefehlt: Eine virtuelle Tour durch die Enterprise (Modell D, »Next Generation«).

Eine neue Technik von Apple macht es möglich: Für einen »Quicktime VR«-Film wird ein Raum aus allen möglichen Perspektiven fotografiert; durch einen raffinierten Abspiel-Algorithmus kann man dann mit der Maus den »Kopf« bewegen und in alle Richtungen gucken.

Simon und Shuster hat die Quicktime-Kamera zu den Bühnen der Paramount geschleppt und die Original-Kulissen von »STNG« genauestens gefilmt. Der virtuelle Besuch auf der Enterprise wird dann mit Texten und Animationen zum Leben erfüllt. Sie scrollen sich durch die Räume und klicken interessante Gegenstände an, die prompt herangezogen werden. Zu allem gibt es selbstverständlich einen knappen bis ausführlichen Text.

Van der Funktionsweise eines Warp-Antriebs bis hin zur geschmackvollen Inneneinrichtung der Kapitän's-Kajüte wird hier alles ernsthaft erklärt, als ob das keine Science-fiction, sondern Tatsache sei. Dem entsprechend scheiden sich an diesem ROM inhaltlich die Geister: Entweder man versteht nicht, was daran interessant sein soll, oder man liebt es innig. Schade nur, daß man beim Rundgang durch das Schiff keinerlei Personen trifft. (bs)

abenteuer weltraum

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programmtyp: Astronomie-Nachschlagewerk
 Hersteller: Knowledge Adventure
 Ca.-Preis: DM 100,-
 Festplatte: ca. 3 MByte
 CD-ROM: ca. 540 MByte
 Anleitung: Deutsch; gut
 Programmtext: Deutsch; befriedigend
 Sprachausgabe: Gut
 Grafik: Befriedigend
 Sound: Befriedigend
 Bedienung: Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 50

st: tng screen saver

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Super VGA.

Programmtyp: Bildschirmschoner
 Hersteller: Berkley Systems
 Ca.-Preis: DM 100,-
 Festplatte: ca. 4 MByte
 CD-ROM: -
 Anleitung: Englisch; gut
 Programmtext: Englisch; wenig
 Sprachausgabe: Englisch; gut
 Grafik: Gut
 Sound: Gut
 Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG: 60

sting manual

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programmtyp: Star Trek-Lexikon
 Hersteller: Simon & Shuster
 Ca.-Preis: DM 130,-
 Festplatte: ca. 9 MByte
 CD-ROM: ca. 650 MByte
 Anleitung: Englisch
 Programmtext: Englisch
 Sprachausgabe: Englisch
 Grafik: Gut
 Sound: Gut
 Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG: 70

ACTION REPLAY

FREEZE POWER!

UNGLAUBLICH:
JEDES PROGRAMM
AUF TASTENDRUCK
EINFRIEREN!!

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE
SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE;
ZEIT USW.; MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY NÄHT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES
ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR
UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFEN, EIGENE
FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS
CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH
DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND
UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KÖNNEN FÜR EINE
SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN.
AUCH FÜR CD-ROM.

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN
STELLE UND ABSPEICHERN DES
KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMM.
INHALT AUF FESTPLATTE. WENN SIE DEN
SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS PRO-
GRAMM AN DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET.
IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL AN EINER
SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

JETZT AUCH FÜR PROTECTED MODE

PC ACTION REPLAY V. 4 FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT "PROTECTED
MODE"-PROGRAMMEN EINSCHL. BEKANNTER (FIGHTER)-SPIELE UND
EINER GANZEN REIHE VON UTILITIES !! IM GRÜNDE MIT ALLEN
"GEM-GAMES".

FREEZER-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT AND SAVE COMMANDS SIND IN ACTION REPLAY
ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

ORIGINAL DEUTSCHE VERSION

AUSLIEFERUNG MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND
DEUTSCHER REGISTRIERKARTE FÜR DEN
ACTION REPLAY CLUB
(NOTLINE-UNTERSTÜTZUNG, INFORMATIONEN,
NEUE CHEATS, NEUENTDECKTE TIPS UND TRICKS U.S.W.)

PC ACTION REPLAY V. 4 KOMMT MIT EINER GANZEN MENGE
VON SOFORT EINSATZGEREITEN CHEATS (U. A. AUCH FÜR
VIELE BEKANNTE FIGHTER-SPIELE) LIEFERT.



AUSGABE 6/94!

"Auf diese Hardware haben Sie gewartet!"

VERBESSERTE
NEUE VERSION
4
DES FREEZE-
SYSTEMS

VIRUS-SCANNER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEM, MIT
AUTOMATISCHER DETECTIERUNG.

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE KÖNNEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN
KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE
ABZUSPEICHERN. WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN. FUNKTIONIERT
JETZT AUCH MIT VIELEN NON-STANDARD-VGA-, SUPER-VGA- UND TEXT-MODI !!

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES
BIS AUF 1% HERABZUSETZEN.!

HACKER-FUNKTIONEN

"INTERLUPT MONITOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VOR-
DEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-REGISTER ZEIGT AN, AS WELCHER STELLE DAS PROGRAMM
EINGEFROREN WURDE. DER GNAK-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

SOUND RIPPER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH "SOUND BLASTER"-FILES. ABSPEICHERBAR ALS
.VOC- ODER .WAV-FORMAT. EDIT- UND PLAYBACK-MÖGLICHKEIT. IDEAL FÜR "WINDOWS"-EFFEKTE.
FUNKTIONIERT MIT DER MEISTEN PROGRAMMEN... AUCH MIT CD-GAMES!!

MUSIC GRABBER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH MUSIK IM SOUND-TRACER-FORMAT;
ABSPEICHERBAR AUF DISKETTE UND HD. ANSPIELBAR MIT EINEM DER ZUM LIEFERUMFANG
GEBÖRENDEN SOFTWARE-PLAYERS.

CD
COMPATIBLE
CD

DM 199,-

ZZZ. 10 1% VERBUNDENLÖHNE



ACTION REPLAY IST MENÜ-GESTEUERT;
DADURCH EINFACH IN DER HANDHABUNG.
INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN
DURCH "AUTO INSTALL"-FUNKTION.



BENUTZERSFREUNDLICHER
FREEZER-KONTROLLER MIT 1 M.
KABEL, FREEZER-TASTE,
LEUCHTSTREIF UND SCHALTER FÜR
DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.



KOSTENLOSE UPDATE-SOFTWARE !!

Ab Version 4.1 (jetzt lieferbar) hat
das ACTION REPLAY ein integriertes
FLASHROM. Dieses ermöglicht es, daß bei
Gründern einer neuen Version jeder
Action-Replay-Monitor selbstständig eine
Update von Diskette herunterladen kann.
Die Update-Software ist zusätzlich über
viele Magazine und PD-Händler oder
direkt bei uns gegen Versandgebühr.

Die Karte mit GIGA-POWER !!



DAS "DATAFLASH"-
POWERPAKET!
PC ACTION REPLAY WIRD JETZT
MIT EINEM SPEZIELLEN
WELCHES BEIHERNUTZUNG
CD BEHALTEN VIELLE SPIELE
DURCH, MIT DEMER NACH ACTION
REPLAY SORFORT BENUTZBAR IST.

DIESER ANGEBOT IST NUR
WENN DIE DAS ACTION REPLAY
BEI DER FIRMA DATAFLASH BEZIEHEN !!

DATAFLASH

24 STUNDEN
BESTELL-SERVICE
02822-68545

FAX
02822-68547
DATAFLASH GbR
WASSENBERGSTR. 3
48646 ENNEPECKE
GERMANY



VERSANDKOSTEN DM 10,-
ABW. UND KURVORLAGE, DM 15,-

WIE MAN BESTELLT
FÜR ÖSTERREICH: BARNIS Handhelds & Co. 90
Austria Neudorf 50 1220 Wien, Tel 01 351 82 0

BEÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION: 386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)

Ein Erom-Update für ältere Versionen (unter Version 4.1) des PC ACTION REPLAY's kostet 40,- DM.

Für die FLASHROM-Versionen werden zusätzlich DM 20,- berechnet.

Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay komplett an uns ein. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkosten.

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. - EDE - NETHERLANDS FAX 0031 8360 32146

WALKING ON THE MOON

Test: »25 Jahre Mondlandung«



Das Anhängsel zum Mondlandungs-jubiläum: Ein kleiner Schritt für Boeder – ein großer Sprung für die Menschheit?

Auch wenn sich Herr Armstrong bei seinen berühmten Worten etwas verhaspelt hat, war das erstmalige Betreten des Mondes eine gewaltige Leistung für die Menschheit. Es hatte sich dabei allerdings keinesfalls um ein friedliches Gemeinschaftsprojekt gehandelt; die Eroberung des Mondes stand ganz im Zeichen des Propagandakriegs zwischen den Vereinigten Staaten und der Sowjetunion. Nach anfänglichen Erfolgen der Sowjets (erster Satellit, erster Mensch im Weltraum) schwor der damalige Präsident John F. Kennedy Amerika auf das Raumfahrtprogramm ein. Sein erklärtes Ziel: den Wettlauf zum Mond zu gewinnen. Dies gelang dann auch am 20.7.1969 als Teil des Apollo-Programms. Wie sich allerdings später herausstellte, hatten die Amerikaner dabei einen wesentlich kleineren Vorsprung vor ihren Konkurrenten, als damals angenommen. Nach dem Start von »25 Jahre Mondlandung – die Apollo-



Die Datenbank hilft beim gezielten Suchen

Personen und Techniken gewidmet, die direkt mit den Apollo-Missionen zusammenhängen. Immerhin werden auch historische Persönlichkeiten und zukünftige Aussichten (z.B. SETI) kurz angerissen. Besondere Betonung liegt natürlich auf der Apollo-11-Mission, welche die Herren Neil Armstrong und Buzz Aldrin auf die Mondoberfläche brachte.

Die grafische Präsentation des Programms gefällt auf Anhieb. So besteht der Exit-Knopf aus einer stilisierten Kapsel, die an Fallschirmen herabschwebt. Insgesamt enthält »25 Jahre Mondlandung« mehr als 500 Bilder in guter Qualität, sowie rund 30 Minuten Videoschnipsel. Eine Datenbank zeigt sämtliche Grafiken (und damit Unterthemen) eines Schwerpunkts an und erlaubt die Sortierung nach unterschiedlichen Gesichtspunkten. Neben dem Hauptprogramm gibt es noch eine nicht sonderlich nützliche Einführung, einen spartanischen Bildschirm-schaner sowie ein nettes Quiz rund um die bemannte Raumfahrt. (la)



Das Quiz ist unterhaltsam und alles andere als leicht

Zusätzlich finden Sie in der Leiste Hilfstexte zum Programm, einen Lehrbuchindex, sowie Druck- und Notizblockfunktion. Ferner gibt's einen »Multimedia-Index« und die Möglichkeit, alle Videos direkt abzuspielen. Bei Anwahl eines Themas erscheint meist noch ein Untermenü im Stil der Microsoft-Multimediasprodukte, bei dem

25 Jahre mondlandung

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- CD Audio
- DO5
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD Audio
- Windows

Empfehlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programmtyp: Astronomie-Nachschlagewerk

Herausgeber: Boeder

Ca.-Preis: DM 100,-

Festplatte: ca. 5 MByte

CD-ROM: ca. 850 MByte

Anleitung: Deutsch; befriedigend

Programmtext: Deutsch; gut

Sprachausgabe: Gut

Grafik: Gut

Sound: Gut

Bedienung: Befriedigend

GESAMTWERTUNG:

70

KING'S QUEST VII

«Sierra steht
vor einem
Durchbruch...»

PC GAMES

Erhältlich auf CD ROM PC (Windows)



SIERRA®

Fragen Sie nach unserem kostenlosen Multimediale-Katalog:
Sierra Deutschland - Coktel Vision, Robert-Bosch-Str. 32
D-63303 Dreieich, Tel. : (061-03) 99 400



US NAVY FIGHTERS

Russische Nationalisten rücken den ukrainischen Verbündeten der Amerikaner auf die Pelle. Ein Auftrag für gewiefte Kampfpiloten, die über schnelle Rechner verfügen.

Sie sitzen umgeben von mehreren Tannen Stahl und Elektronik auf einer mit Dampf betriebenen Schleuder. Einige tausend PS beschleunigen Sie mit derart hohen G-Werten, daß Neil Armstrong seine wahre Freude daran gehabt hätte. Und dann müssen Sie auch noch aufpassen, daß Sie nicht ins Meer stürzen – klingt wenig erbaulich. Doch hunderte von Piloten starten täglich auf diese Weise von einem der riesigen Flugzeugträger, die über unsere Meere schippern. »US Navy Fighters«, die neue Flugsimulation der Schöpfer von »Chuck Yeager's Air Combat«, läßt Sie die Einsätze eines Marine-Piloten nachspielen.

Mittlerweile sind Flugsimulationen, die mit hochauflösenden Super-VGA-Grafiken reizen, keine Seltenheit mehr. Doch Spiele wie »Overlord« vertrauen zu sehr auf die Grafik und lassen kaum Spielspaß aufkommen. Von Brent Iversons Programmiererteam, das vor rund drei Jahren die Simulation um den US-Testpiloten Chuck Yeager schrieb, erwarten wir einiges mehr.

Schan die Menüs zeigen, daß sich die Grafiker alle Mühe gegeben haben, dem Spiel einen authentischen, aber gefälligen Look zu verpassen. Mit der Maus klicken Sie sich flott durch alle Programmpunkte und stellen die für Ihren PC optimale Grafik ein. Denn Auflösungen von 1024 x 768 Pixeln sind nicht jedermanns Sache und verkrüppeln selbst einen



Der Fallschirmspringer ist zwar recht detailliert, von der Seite aber arg dünn (VGA)



Viele Details, Texture-Mapping und große Objekte überfordern langsame PCs (SVGA)

High-End-486er zur lahmen Schnecke. Auf einem 66-MHz-Rechner mit flatter Grafikkarte macht das Spielen mit SVGA (640 x 480) und allen Details gerade noch Spaß, doch erst wenn Sie die Walken und andere Texturen abschalten, wird's richtig flüssig. Natfalls läuft US Navy Fighters auch mit

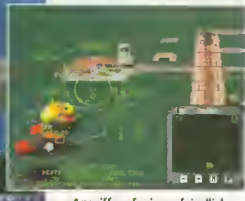
VGA (320 x 200), sieht dann aber wenig aufregend aus. Kleiner Trast für alle, die nicht genug Rechenpower haben: Selbst auf einem schnellen Pentium läuft's in der höchsten Auflösung

und mit Walkenhimmel nicht butterweich.

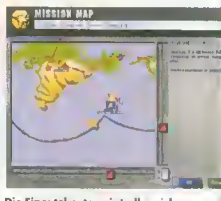
Wenn das Spiel aber einmal angepaßt ist, genießen Sie neben einer übersichtlichen Darstellung im Flug hervarragende SVGA-Grafiken in den Menüs und gut gemachte Videos bei den Einsatzbesprechungen. Bevor man in eine Kampagne einsteigt, sollte man sich erst einmal mit den Jets und grundlegenden Flugmanövern vertraut machen. 50 aufeinander aufbauende Trainingsmissionen helfen Ihnen dabei. Praxis überspringen die Grundlagen und gehen gleich in den Luftkampf oder machen sich mit Bombardements vertraut. Schan hier fällt die professionelle Ausstattung mit detaillierten Grafiken auf, angereichert durch digitalisierte



Mit der Bardkanane nehmen wir ein Schiff unter Feuer (SVGA)



Angriff auf einen feindlichen Flugplatz (VGA)



Die Einsatzkarte zeigt alle wichtigen Punkte (SVGA)



Das umfangreiche Hauptmenü von US Navy Fighters (SVGA)

Die Einsatzbesprechungen werden durch gutgemachte Videos gezeigt (SVGA)



Fotos von guter Qualität.

Bei US Navy Fighters fliegen Sie unter anderem so berühmte Maschinen wie die F-14 Tomcat oder die F/A-18 Hornet. Alle Flugzeuge unterscheiden sich durch unterschiedliche Cockpits und Leistungsmerkmale. Je nach Einsatzart wird Ihnen ein Flugzeug zugewiesen und eine bestimmte Bewaffnung empfohlen, die Sie aber beliebig variieren dürfen. Wenn Sie selbst einer Übermacht an Gegnern problemlos trotzen wollen, ist die Cheat-Funktion des Programms von Vorteil. Dann läßt sich jede Waffe an jeder Stelle am Flugzeugrumpf befestigen, unabhängig vom zulässigen Höchstgewicht, was sonst unmöglich ist. Außerdem sind Sie auf Wunsch unverwundbar, nie munitionslos und dergleichen mehr.

In den Diensträngen der US Navy steigt man mit Beginn einer Kampagne auf. Dabei wählen Sie eines der Pilotenportraits und ein paar nette Abzeichen für Ihr Flugzeug.

florian stangl

Am liebsten würde ich Sie nach Sibirien schicken, diese Grafiker – und einen dicken Flugzeugträger abendrauf stellen. Da geben Sie sich solche Mühe mit schönen Menüs, tollen Videos, spannenden Missionen und kippen dann mit den schlampigen 3D-Berechnungen einen dicken Wermutstropfen drüber.

Sicher kann man damit leben, daß bei einer Tomcat sogar in der graben VGA-Auflösung zwischen Rumpf und Cockpit ein Spalt klappt, doch von einem Profi-Programm dürfte man eigentlich mehr erwarten. Davon abgesehen ma-

chen die Einsätze viel Spaß, vor allem die Zusammenarbeit mit dem zuverlässigen Wingman ist einfach pfundig. Die spannende Handlung um aggressive Nationalisten in Rußland wird durch die Video-Einsatzbesprechungen und die Missionen fesselnd umgesetzt. US Navy Fighters ist eine erstklassige Flugsimulation, die nicht nur wegen der verführerischen SVGA-Optik Spaß macht.

Durch die interessante Story hat es einen Schuß »interaktiven Film«, ohne daß Spielbarkeit oder Realitätsnähe darunter leiden.

Neben dem richtigen Namen wird auch eine Anrede erwartet, mit dem man angefunkt wird. Einige Spitznamen stehen zur Auswahl, die dann per englischer Sprachausgabe beim Funkverkehr zu hören sind – eine komplett deutsche Version ist in Vorbereitung. Die erste Einsatzbesprechung birgt eine angenehme Überraschung: Zum einen wird das Treffen als gut gemachtes Video mit ordentlichen Schauspielern gezeigt, zum anderen muß endlich nicht mehr die rote Armee als Feindbild Nummer 1 herhalten, sondern es fliegt sogar ein russischer Pilot zusammen mit den Amerikanern.

Die Programmierer haben die jüngsten Verhältnisse in der ehemaligen Sowjetunion zum Anlaß genommen, in dieses Szenario ihre Simulation zu versetzen. Der Spieler ist mit seinen Kameraden auf einem Flugzeugträger im Schwarzen Meer stationiert und muß gleich in

der ersten Mission Baris Jelzin vor putzenden Nationalisten schützen. Egal, wie Sie die Mission beenden – in der Ukraine gibt es noch einiges zu tun. Die Aufträge sind allesamt spannend und abwechslungsreich, viele Details tragen zur dichten Atmosphäre bei: Sprachausgabe beim Funkverkehr mit dem Flugzeugträger, dem Wingman und dem Waffenoffizier auf dem Rücksitz, dessen Rolle Sie aber nicht übernehmen können. Dazu kommen die abenteuerlichen Starts und Landungen auf dem schwankenden Deck eines Flugzeugträgers und nervenaufreibende Nachtsätze, bei denen Sie im Mangellicht auf schemenhafte Objekte zielen müssen.

Haben Sie eine



Auch mit weniger Rechenzeit fressenden Details macht das Verfolgen einer MiG Spaß (SVGA)



Einer der nervenaufreibenden Starts von einem Flugzeugträger: Bringt die Schwerkraft genug Power oder stürzen wir ins Meer? (SVGA)



im wettbewerb

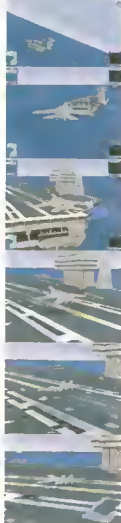
Selten sah man so spannende Missionen wie bei US Navy Fighters, außer beim Spitzenreiter Strike Commander, der mit ähnlich aufwendiger, aber weniger schlampiger Grafik starke Rechner fordert.

Thematisch verwandt ist F-14 Fleet Defender von Micraprase, eine solide Simulation, die aber nicht die Faszination von US Navy Fighters erreicht. Für Piloten, die nicht genug Realismus abbekommen können, ist Falcon Gold trotz der veralteten Grafik nach wie vor erste Wahl. Overlord bietet zwar auch detaillierte SVGA-Grafiken, ist spielerisch aber Lichtjahre hinter der Konkurrenz zurück.

Strike Commander	88
US NAVY FIGHTERS	86
F-14 Fleet Defender	81
Falcon Gold	79
Overlord	53



Einer der vielen Grafikfehler: Zwischen Cockpit und Rumpf klappt ein großes Loch (SVGA)



Die Landung auf einem Flugzeugträger: Wenn der Haken nicht greift, hilft nur durchstarten und beten!

Mission heil beendet, wird der Flug ausgewertet und mit Tips nicht gespart. Sollen Sie sich für die Einheiten der Gegner oder Ihrer Verbündeten interessieren, bitte sehr: Sämtliche Objekte wie Hubschrauber oder Flugzeuge sind als 3D-Objekte aus allen Lagen zu betrachten. Während des Fluges sehen Sie nicht die gewohnten Instrumente wie Höhenmesser oder künstlichen Horizont, sondern orientieren sich voll am hervorragenden Head-Up-Display, das alle Informationen auf die Cockpitscheibe projiziert. Das Cockpit läßt sich zugunsten eines größeren Blickwinkels auch ganz abschalten. Kleine Bildschirme informieren zusätzlich über das Radar oder den Zustand der Flugzeugsysteme. Mit einem zweiten Joystick oder den Cursorstasten läßt sich der Kopf des Piloten beliebig drehen. Damit überblicken Sie den gesamten Luftraum, was bei Kämpfen eine unschätzbare Hilfe ist. Mit Spezial-Joysticks wie Thrustmaster Flight Control System und Wingman Extreme wird diese Funktion über den Coolie-Hat obgerufen.

Damit Sie nicht vom rechten Weg abkommen, werden vor dem Flug verschiedene Waypoints eingeteilt, die Sie abfliegen müssen – auf Wunsch erledigt das der Autopilot, der auch für perfekte Landungen auf dem Flugzeugträger sorgt. Profi-Piloten werden sich das Ruder jedoch kaum aus der Hand nehmen lassen und

froh über die Zeitkompression sein, die den Ablauf bis auf Faktor 8 beschleunigt. Unverzichtbar ist bei den Einsätzen der Wingman, den Sie mit rund 20 Kommandos herumscheuchen dürfen.

Trotz der vielen Tastaturfunktionen bleibt US Navy Fighters für Kenner von Flugsimulationen übersichtlich und schnell beherrschbar. Einsteiger werden durch das Handbuch noch und noch mit der Materie vertraut gemacht. Wer sich mit dem Programm schon

Mit 800 x 600 Bildpunkten hat auch ein Pentium zu kämpfen. Trost am Rande: Wesentlich besser als bei 640 x 480 Pixeln sieht die Grafik dann auch nicht aus (SVGA).

boris schneider

Meiner Ansicht nach verurteilt Florian die Grafiker zu Unrecht: Fast alle 3D-Spiele haben solche Grafikbugs, bei USNF fallen Sie nur wegen der Super-VGA-Darstellung viel mehr auf. Wer jedenfalls einmal eine Simulation mit 640 x 480 Bildpunkten genossen hat, kann Falcon & Co in der normalen VGA-Darstellung kaum mehr ausstehen. Alle Auflösungen darüber sind hingegen nutzlos: Die 1024 x 768 Bildpunkte machen auch den hochgezüchteten Pentium 90 zum Kriecher.

Durch konsequente Ausnutzung von CD-ROM-Tugenden fliegen sich die Navy Fighters schnell an die Nummer-1-Position

meines Simulationsherzens: Prima Videos, die optisch schönsten Menüs weit und breit, verständliche Sprachausgabe sowie praktische Optionen, wohin das Auge blickt.

Nur der Simulations-Profi, der 100 Tastaturfunktionen und perfekte Rechenmodelle will, grummelt darüber, daß die Programmierer halt Wert auf die Spielbarkeit und nicht auf völligen Realismus bis ins letzte Detail gelegt haben.

Electronic Arts hat jedenfalls mit US Navy Fighters die Latte für neue Produkte von Firmen wie Microprose und Spectrum HalobYTE ein ganzes Stück höher gelegt.

besser zurecht findet, wird vom Missions-Editor begeistert sein, der es auf einfache Art und Weise erlaubt, die Parameter zu verändern. Beliebige Feind-Konstellationen sind ebenso möglich wie das Bombardieren von Apartments oder einfache, kurzweilige Dogfights ohne viel Missions-Firlefanz drumherum.

Obwohl die Grafik auf den ersten Blick faszinierend detailliert ist, sieht man auf den zweiten Blick einige Schmelzeereien bei den 3D-Modellen. Da sind die Flügel ein wenig zu weit vom Rumpf entfernt, überlappen sich einzelne Teile an den unmöglichsten Stellen oder lassen sich Flugzeugträger nach Belieben in die ukrainische Pampa stellen, ohne daß das Programm auch nur dezent auf diesen Blödsinn aufmerksam macht.

Dafür ist der Sound mehr als gelungen. Die Sprachausgabe ist glockler und reicht vom Stöhnen des Rücksitz-Offiziers bei engen Kurven bis zum jubelnden »Bullseye!« bei einem gelungenen Abschluß. CD-Rom sei Dank muß man kein extra Speech-Pack kaufen. Dazu kommt während des Flugs schmissige Musik, die sich je nach Situation verändert. (fs)

us navy fighters

386/486
 VGA
 Super VGA
 Soundblaster
 SVBlaster Pro
 General MIDI
 Maus
 Joystick

Spieler-Typ Electronic Arts Co.-Preis OM 130,- Kopierschutz - Anleitung Englisch; gut Englisch; wenig (auch Sprachausgabe) Komplette deutsche Version in Vorbereitung Gut Bedienung Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis Anspruch Gut Grafik Sehr gut Sound	Flugsimulation Fräses RAM: min. 500 KByte + 4 MByte EMS/XMS Festplattenplatz: 8 bis 16 MByte CD-Belegung: ca 190 MByte Besonderheiten: Umfangreicher Missions-Editor. SVGA-Grafik mit bis zu 1024 x 768 Bildpunkten. Wir empfehlen: VGA: 486er (66 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick. SVGA: Pentium (90 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.
---	--

86

DATEX-JEDERMANN

Der Online-Dienst Dateg-J/Btx boomt. Dialogsysteme, Tele-Software, aktuelle News – jedem hat das Medium etwas zu bieten. Die 1&1 Telekommunikation macht den Zugang besonders einfach.

Mehr als 650.000 Teilnehmer verzeichnet der größte deutsche Online-Dienst Dateg-J/Btx mittlerweile. Die Nutzer können auf einen riesigen Informationspool zugreifen. Die meisten Tele-Software: Regelmäßig stellen verschiedene Anbieter neue Spiele- und Anwendungsprogramme in ihr System, die direkt auf den PC übertragen werden können. Das umständliche Kaufen von Disketten entfällt. Für gewöhnlich liegt der Preis bei wenigen Mark – zum Teil ist die Software sogar kostenlos.

Anmelden leicht gemacht

Bevor der Anwender losgelegt, muß er viel Arbeit investieren: Modem kaufen und installieren, Zugangskennung bei der Telekom beantragen (Kosten: DM 50,-), Btx-Decoder kaufen und installieren. Ohne Arbeit für den DFU-Unterfahnen. Dabei geht es viel einfacher. Die 1&1 Telekommunikation GmbH, Montabaur, macht den PC-Peuser-Lesern ein attraktives Angebot: einfach die beiliegende Postkarte ausfüllen, absenden – den Rest erledigen die Dateg-J-Spezialisten der 1&1. Sie beantragen die Kennung und stellen einen Btx-Decoder zur Verfügung – und alles kostenlos! Damit dem Spaß nichts mehr im Weg steht, gibt es günstige Plug-and-Play-Angebote, in denen bereits ein Modem enthalten ist. Je nach Bedarf gibt es das Einstiegs-Set für 29,- Mark, es enthält ein 1200/75bps-Modem, oder das superschnelle 1&1 Power-Set für 399,- Mark. Für diesen Preis gibt es auch den Anwender ein 28.800bps-Modem, dem schnellsten zur Zeit existierenden Modem-Standard, das darüber hinaus Fax senden und empfangen kann. In den Starter-Kits ist alles enthalten: Decoder, Modem und gegen geringe Zusatzgebühr auch Verlängerungskabel und Adapter für die Telefonbox. Auspacken, anschließen, loslegen – einfacher geht es nicht. Natürlich kann jede Mailbox mit den Modems angeschlossen werden. Viele private Systeme halten mehrere Megabyte an Programmen bereit. Auch CompuServe oder Support-Mailboxen von Hard- und Softwareherstellern sind nutzbar.

Die Nutzungsgebühren

Monatlich zahlt der Dateg-J/Btx-Teilnehmer eine Grundgebühr von 8,- Mark, um die

Telekom. Hinzu kommen 2 Pfennig in der Minute während der Kommunikation mit Dateg-J-System im Billigtarif, zwischen 18.00 und 8.00 Uhr, und an Wochentagen. Im Normaltarif sind es 6 Pfennig in der Minute. Anbieter erheben zum Teil Gebühren für einzelne Angebote.

So ist es üblich, Tele-Software mit einer Pauschale für den Download zu belegen. Manche Anbieter fordern auch Zeittaktgebühren, die jede Minute anfallen. Doch keine Sorge: bevor die kostenpflichtigen Angebote starten, muß der Teilnehmer bestätigen, daß er die Gebühren wirklich zahlen will. Eine unbeabsichtigte Zahlung ist ausgeschlossen. Außerdem ist es möglich, sich jederzeit die bis dahin entstandenen Entgelte anzeigen zu lassen. So hat der Teilnehmer die Kasten voll im Griff.

Immer aktuell

Auch innerhalb des Dateg-J hilft die 1&1 Telekommunikation weiter. Im Qualitätscontainer "PCit" hat der Teilnehmer Zugriff auf viele verschiedene Dienste. Gebündelt besteht von hier aus Zugriff auf andere

Anbieter. Die 1&1 Telekommunikation selbst bietet Tele-Software, aktuelle Neuigkeiten aus der EDV-Branche und Diskussionsforen an. In den Foren unterhalten sich Teilnehmer zum Beispiel über Spiele-Neu-

KIT – die multimediale Revolution

Dateg-J/Btx erhält ein neues Design. Der Online-Standard KIT stellt dem Endanwender Elemente wie Fenster, Buttons und Scroll-Bars zur Verfügung – wie es von Windows gewohnt ist. Doch KIT kann noch mehr: Bild, Grafik, Video, Sound. Mit dem neuen System holt Multimedia Einzug in den Online-Dienst der Telekom. Erste Anwendungen existieren bereits von der 1&1 Telekommunikation und von Microsoft. Andere Anbieter wollen nachziehen – zum Nutzen der Teilnehmer, die mehr Ästhetik und mehr Drive auf den Bildschirm bekommen.

erscheinungen, Lösungen von Adventures oder Tricks bei Actionspielen. Die 1&1 Redaktion betreut die Foren inhaltlich und sorgt dafür, daß zu jeder Frage auch eine Antwort kommt.

In den News-Teil stellen etablierte Zeitschriften-Redaktionen tagaktuelle Neuigkeiten aus der EDV-Branche. Übernahmevereinbarungen, aktuelle Firmenmeldungen, neue Produkte – alles was lesens- und wissenswert ist, kann am nächsten Tag online abgerufen und am Bildschirm gelesen werden.

Einfach ausfüllen und einsenden an: 1 & 1 Direkt, Eigendörfer Straße 55, 56409 Montabaur.
Oder faxen an 0 26 02 / 16 00-5 65. Bitte Absender und Telefonanschluß nicht vergessen!

DER DATEX-J-ANSCHLUSS-COUPON

Ja, ich habe noch keinen Dateg-J-Anschluß und möchte die vielen Möglichkeiten von Dateg-J und Bildschirmtext nutzen

- ☐ Ich besitze bereits ein Modem. Bitte überlassen Sie mir einen kostenlosen Software-Decoder, damit ich Dateg-J und Bildschirmtext nutzen kann.
- ☐ für DOS (5300) ☐ für Windows (5301)
- ☐ Ich bestelle das 1 & 1 Starter-Set 1.200 für DM 29,-
☐ für DOS (5306) ☐ für Windows (5307)
- ☐ Ich bestelle das 1 & 1 Profi-Set TOURING 2.400 mit Send-/Receive-Fax-Funktion für DM 99,-
☐ für DOS (5311) ☐ für Windows (5312)
- ☐ Ich bestelle das 1 & 1 Profi-Set SPEEDSTER 14.400 mit Send-/Receive-Fax-Funktion für DM 199,-
☐ für DOS (5317) ☐ für Windows (5318)
- ☐ Ich bestelle das 1 & 1 Profi-Set SKYCONNECT 28.800 mit Send-/Receive-Fax-Funktion für DM 399,-
☐ für DOS (5325) ☐ für Windows (5326)

Ich bestelle folgendes Zubehör:

- ☐ Adapter für Telefonbox für DM 12,40 (1009)
☐ Verlängerungskabel (ca. 5 m) für DM 9,60 (1010)
- ☐ Ich wünsche den regelmäßigen Bezug des Bildschirmtext-Magazins (DM 2,-/Monat)

Den Gesamtbetrag zzgl. DM 7,90 Versandkostenpauschale bezahle ich
☐ per beigefügtem Scheck
☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Name, Vorname oder Firma (Bitte Ansprechpartner angeben)

Strasse Hausnummer

PLZ Ort

Telefon

Der Auftragnehmer muß Inhaber des angegebenen Telefonanschlusses sein

Ich beauftrage und erteile die 1 & 1 Telekommunikation GmbH, mit dem Zugang zum Dateg-J-Dienst bzw. Btx über die 1 & 1 Angebotsübersicht zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schriftlich mitgeteilt. Ich bestätige, daß die Vertragsbeziehung erfolgt nach dem Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten von Telekom. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich DM 8,- für die Zugangsberechtigung sowie des jeweils entfallenden Verbindungsentgelts. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei Telekom kündigen.

Datum, Unterschrift des Auftragnehmers

SPRUCH



Am ersten Tag schuf Virgin The 7th Guest™. Am

sechsten Tag schuf Virgin die nächste Generation der CD ROM

Unterhaltungssoftware: **Creature Shock,**
Kyrandia 3 und **NASCAR Racing.**

Nicht schlecht, für die Arbeit einer Woche!

Und der siebte Tag bricht schon heran...

Creature Shock

Ein Aufklärungsflug zur verlassenen SS Amazon entpuppt sich zu einem Alptraum im Weltall, als etwas sehr großes, sehr außerirdisches, sehr unfreundliches, jede Deiner Bewegungen verfolgt. Maximum an Action und Maximum an Interaction.

The Legend of Kyrandia - Book 3



Malcolm der abartige Hofnar kehrt zurück, um seine niederträchtige Rache zu fordern. Benutze magische, hinterlistige, schlaue und verschlagene Verkleidungen in diesem Abenteuer der beeindruckenden gerenderten 3D Grafiken. Dies ist die bisher ehrgeizigste Arbeit von Westwood Studios. "Diese obenwärtige Perle sollte sich jeder CD-ROM-Besitzer unbedingt zulegen". 87% POWERPLAY: Besonders empfehlenswert.

"Kyrandia 3 ist momentan die Referenz unter den Grafikadventures!" PC GAMES

NASCAR Racing

Autos von 680 Pferdestärken rasen, bei einer Geschwindigkeit von 200 Meilen pro Stunde und Millimeter von einander entfernt. Mit atemberaubender Grafik auf aktuellem Fernsehmaterial basierend, ist dieses Spiel totaler Realismus, vollkommene Abwechslung, das totale Renn-Chaos.

"für Racing Fans ist Nascar ein absolutes Muß."

POWERPLAY-Dezember 1994

Virgin

Virgin Interactive Entertainment hat eine neue Generation von CD-ROM Unterhaltungssoftware geschaffen, die auf einem höheren Niveau steht, als alles andere was bisher erhältlich war. Diese neuen Produkte des "Sechsten Tages" sind das Testament für Virgins bahnbrechende Entwicklungen im CD-ROM Bereich: Das allererste 3D-Abenteuerspiel für PCs, das allererste SVGA-Rennspiel aller Zeiten, und das allererste CD-ROM Spiel, das es sofort mit deutscher Sprachausgabe gibt.

© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe). Ltd. is a registered trademark of Spelling Entertainment Inc. All rights reserved.
The Legend of Kyrandia, Buck 3, TM & 1994 (Pentium) source all rights reserved. Last Star, TM & 1994 (Pentium) source all rights reserved. Creature Shock, TM & 1994 (Pentium) source all rights reserved.

avalon

ein Vertriebs von AVALON
Tel: 06021/840581
Fax: 06021/840692

Vorname _____ Geburtsdatum _____ 03

Name _____

Straße _____

PLZ _____

Stadt/Ort _____

Mein Computer ist ein:

PC 386 ☐

PC 486 ☐

Pentium ☐

Mit CD Rom Laufwerk ☐

Ohne CD Rom Laufwerk ☐

Nehmen Sie teil an unserer Verlosung und gewinnen Sie eine von 100 CD Rom Demos (limitierte Auflage mit den Spielen Creature Shock, Nascar Racing, Kyrandia 3).

Senden Sie diesen Coupon ausgefüllt an die folgende Adresse
Virgin Interactive Entertainment GmbH, An der Alster 37, 20099 Hamburg, Einsendeschluss 31.01.95



UNDER A KILLING MOON

3D-Räume, in denen Sie sich völlig frei bewegen dürfen und Videosequenzen, die den Programmumfang auf 4 CDs ausgewalzt haben. Doch auch ein solches Mammut-Adventure ist nicht gegen spielerische Macken gefeit.

San Francisco in hundert Jahren: Dank großzügiger radioaktiver Strahlung mutiert die Menschheit fröhlich vor sich hin. Die Mutanten werden von den wenigen »Normalen« unterdrückt und in die Slums gesteckt. Dort wohnt auch Tex Murphy, ein Privatdetektiv, der eher aus dem Jahre 1930 zu stammen scheint und die äußerlichen Kennzeichen von Sam Spade geerbt hat: zerknitterter Trenchcoat, gestählte Leber und immer eine Fluppe im Mundwinkel.

Wie der berühmte Berufsvorgänger ist Tex natürlich ständig pleite; seine Frau ist mit dem Klempner durchgebrannt und sein einziger Freund hält ihm moralische Predigten. Da naht ein Fall: Bei der Pfandleihe des Nachbarhauses wurde just in der Nacht eingebrochen, als dort ein kostbares Schmuckstück deponiert war. Die Ermittlungen zu diesem Fall lassen Tex allerdings in einen Strudel von Ereignissen stürzen, die mit der Vernichtung der Menschheit enden können...

Im Grafik-Adventure »Under a Killing Moon« schlüpfen Sie in die Rolle von Tex Murphy und stolpern sieben Spielta-

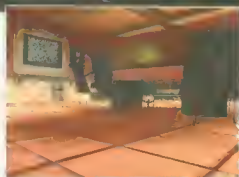
Alle zur Zeit sinnvollen Orte werden auf der Stadtkarte angezeigt – wo nichts los ist, da dürfen Sie auch nicht hin



In Dialogen geben Sie nur eine von drei Stimmungen an und sind meist selbst über-rascht, welche Sätze die Programmierer Ihnen dann in den Mund legen



Newspeak
Inspector Burns mask
Medium-filled balloon
Foreman's uniform
Credit card
List of binders
Glasses
Statuette



Die 3D-Szenen lassen sich sogar in 640 x 480 Punkten Auflösung spielen. In diesem bildschirmfüllenden Format sollten Sie sich den Spaß aber nur mit einem Pentium gönnen.

ge lang durch die Handlung. Tex löst seine Fälle nämlich eher durch Glück als durch harte Arbeit. Den Bogart-Look zum trotz erinnert sein Slapstick-Auftreten entfernt an Inspektor Clouseau (ohne jemals dessen Klasse zu erreichen). Tex' Abenteuer haben sich auf sage und schreibe vier CD-ROMs breit gemacht. Die CDs werden zum einen für mehrere Stunden Videosequenzen und Sprachausgabe verwendet und speichern zudem noch etwa drei Dutzend Räume in bestechender 3D-Grafik.

Das Neue an Killing Moon ist im wesentlichen der kansequente Einsatz von 3D-Routinen. Anders als bei Sierra und Lucasfilm bewegen Sie nicht indirekt eine Spielfigur, sondern sehen die Räume durch die Augen des Detektivs. Auf eine Mausbewegung hin gehen Sie völlig frei durch die Zimmer, öffnen Schränke, schauen unter Tische oder bewegen Gegen-

heinrich lenhardt

Im Gegensatz zu so manch anderem Videoclip-Adventure ging das Spieldesign nicht völlig vor die Hunde: ein paar Puzzles, ein Inventar – wir sind jo vom Schicksal nicht verwöhnt.

Allen Einschränkungen zum trotz, die Boris schon aufgezählt hat, gefällt mir das Ambiente gut. Das völlig freie Herumlaufen in schicken 3D-Räumen gibt kombiniert mit den technisch grundsoliden Videos eine faszinierende Mischung ab.

Allerdings erinnern mich gewisse Umständlichkeiten an

die guten alten Amigo-Tage: Früher hoben wir Disketten gewechselt, heute sind es CDs. Auch das Nachladen beim Betreten eines neuen Raums wirkt auf den Spielfuß lähmend.

Der mittelmäßige spielerische Anspruch und die 08/15-Puzzles verhindern eine höhere Wertung. Adventure-Puristen wird die Mandgeschichte zu dünn sein, dann schon lieber Legends »Death Gate«. Aber der Liebhaber leicht verdaulicher Spielkost mit Vorliebe für Multimedia-Schick könnte seinen Gefallen daran finden.



Wir schauen nach unten auf den Schreibtisch und öffnen eine Schublade



Gespräch begonnen werden. Zu Beginn gibt es ein Vorgeplänkel, bei dem Sie die Stimmung von Tex' Antworten aus drei Möglichkeiten aussuchen. Zeigt sich das Gegenüber nach etwas Einschmeicheln kooperativ, dürfen Sie auch Fragen über andere Personen und Gegenstände stellen, in dem Sie diese aus einer Liste anklicken. Sollte etwas besonderes passieren (Tex wird niedergeschlagen oder muß sich einen langen Monolog anhören), gibt es ein nahezu bildschirmfüllendes Video im Breitwand-Format zu sehen.

Neben den üblichen Funktionen wie dem Speichern des Spielstands bietet Killing Moon auch eine komplette elektronische Lösungshilfe. Fürs Spicken gibt es aber Punktabzug und gemeinerweise verrät das Programm immer nur den nächsten Schritt – erst wenn dieser erledigt ist, wird eine neue Hilfeleistung gegeben. Ein weiterer Service ist für Leute gedacht, die sich alle Grafiken ansehen wollen, ohne diese lästigen

Puzzles lösen zu müssen (...zumindest Access hat diese Zielgruppe definiert, die wahrscheinlich mit einem Videofilm besser bedient wäre als mit einem Adventure). Für alle sieben

Tage sind Spielstände abrufbar, mit denen man zu den entsprechenden Stellen vurspringt. Wer diese Funktion gleich ausnutzt, macht sich allerdings den Spaß am Programm schnellstens kaputt.

Zur Lösung der wenig sensationellen Puzzles wird man ohnehin hingeschubst: Bewegt man den Cursor über ein Objekt, werden automatisch alle Verben in der Menüleiste hervorgehoben, die sich hier sinnvoll einsetzen lassen. Wer sich gut umsieht und vielleicht ein paar Mal bei den Hints spickt,

dürfte das Programm an ein bis zwei Wochenenden durchgespielt haben.

Under a Killing Moon erscheint hierzulande in einer komplett deutsch untertitelten Fassung, die Sprachausgabe bleibt aber in Englisch. Da die Übersetzung zu Redaktionsschluss noch nicht ganz fertig war, stammen die Bilder in diesem Test von der englischen Version. (bs)



Alle Verben, die sich sinnvoll auf den fixierten Gegenstand anwenden lassen, werden hellgrau hervorgehoben

boris schneider

Vier CDs bedeuten nicht automatisch viermal so viel Spiel wie bei anderen Adventures: Bei Killing Moon darf man sich an edler 3D-Grafik satt sehen, die aber irgendwie aufgesetzt wirkt. Anders als bei den Underworld-Spielen von Origin, die das 3D fest in die Puzzles integriert haben, macht Access hier nichts, was nicht auch im klassischen 2D-Adventure ginge.

Für die Videosequenzen gilt das gleiche: LucasArts erzählt mit ein paar Zeichentrickfiguren wesentlich packender und um Meilen kamischer als die Mächtigsten-Filmer von Access. Denn auf der Packung mit »Stors« wie Brian Keith und Margot Kidder (die seit Jahren keine anständige Kinorolle mehr gekriegt haben) werben, wenn diese grad mal

zehn Minuten im Bild sind, ist eine Sache. In der Hauptrolle den mäßig talentierten Access-Entwicklungsleiter auf Ega-Trip bewundern zu müssen, ist schon ein ganz anderes »Vergnügen«.

Erschwerend kommt hinzu, daß Killing Moon eine äußerst blöde Steuerung hat. Das Umschalten zwischen Bewegung und Interaktion in direkte und indirekte sowie die stete Notwendigkeit, immer eine Hand an der Maus und eine an der Tastatur haben zu müssen, wären doch viel besser zu lösen gewesen. Immerhin sind genug »klassische« Adventure-Elemente drin, damit der Spieler sich durch alle Unstimmigkeiten durchbeißt und zu Ende knobelt.



under a killing moon

386/486	Super VGA	Soundblaster	S'Blaster Pro	General MIDI	Maus	by Intel
Spiele-Typ	Adventure	Freies RAM: min. 4 MByte (8 MByte sind für alle Grafiken und Sounds erforderlich)				
Hersteller	Access	DM 150,-				
Ca.-Preis	–					
Kapazität	–					
Anleitung	Deutsch: gut					
Spieltext	Deutsch: gut (mit englischer Sprachausgabe)					
Bedienung	Befriedigend					
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene					
Grafik	Gut					
Sound	Gut					



Schon gehört...

**Das absolute
Klangerlebnis**

**Der optimale
Subwoofer**



SBC 600 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ

Magnetisch abgesichert 2 x 6 Watt
Frequenzbereich 65 - 14000 Hz
Das Bass-System
abnehmbar

9,95*



SBC 610 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ

Magnetisch abgesichert
2 x 6 Watt
Frequenzbereich 65 - 14000 Hz

79,95*

SV 720 AEROSPACE

Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert.
Integrierter 2 x 15 Watt Verstärker,
Bassboosting, Kabelverleumdung,
Betrieb über 9 V DC-Netzteil oder
Batterien möglich.
Frequenzbereich von
100 Hz - 18000 Hz.
Abmessungen:
96 x 75 x 143 mm

79,95*



SBC 630 STEREO LAUTSPRECHER-SATZ

2 x 35 Watt/2-Weg System
Frequenzbereich 50 - 20000 Hz
Lineardriver-Balanceregler
Bass-Höheregler
Kopfhörerbuchse
Abmessungen: 11 x 13 x 22 cm

179,-*



SBC 650 STEREO LAUTSPRECHER-SYSTEM

Magnetisch abgesichert, 50 Watt/2-Weg Subwoofer-System
Frequenzbereich 40 - 20000 Hz, Lautstärke-/Balance-/Höheregler
Anschluß über 2 Cinch-Stecker, Kopfhörerbuchse, 220 Volt

199,-*

Jöllenbeck

GmbH - FerEast-Import-Export
27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

Datalux
SOUND

- 1 Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
- 2 Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
- 3 Sie können Ihr Abonnement nach dem ersten Jahr jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

... die Prämie des Jahres erhalten Sie auf Diskette oder CD-ROM.



PC PLAYER und
PC PLAYER plus
bringen die Prämie
des Jahres!
NASCAR Racing!

Geschenkt



Empfehlen Sie PC PLAYER oder
PC PLAYER Plus und holen Sie
sich den Spielehit NASCAR
Racing auf Diskette oder
CD-ROM.

NASCAR Racing begeistert
mit spektakulärer Grafik
und tollem Fahrgefühl.

PC PLAYER plus ist PC PLAYER
mit CD – das Spiele-Magazin
mit CD ROM. Ideal, wenn Sie
Spiele live auf Ihrem PC
erleben wollen.

Die
Deluxe-Ausgabe:
PC PLAYER plus.
Ihr dickes Plus –
Magazin mit
CD-ROM



5 pig-test

Eine der genialsten Spielideen aller Zeiten feiert ein weiteres Comeback. Nach »Lemmings 2 – The Tribes« heischt mit »All New World of Lemmings« das dritte offizielle Lemmings-Programm um Ihre Aufmerksamkeit (den weihnachtlichen Ableger »Holiday Lemmings« nicht mitgerechnet). Kranken die überladenen »Tribes« daran, daß es für jeden einzelnen Stamm unübersichtlich viele Spezialfähigkeiten gab, hat der neue Teil augenscheinlich das Motto »Back to the roots«: Es gibt insgesamt nur noch fünf Basisaktionen, neun Extrafähigkeiten, aber umsa mehr Spielwitz. An Ihrer grundsätzlichen Aufgabe hat sich nicht viel geändert: Eine Herde Lemmings fällt durch eine Öffnung in den jeweiligen Level und muß sicher zum Ausgang geleitet werden. Da die Wuscheltierchen solange in eine Richtung marschieren, bis sie auf ein Hindernis stoßen, sind ihre Überlebenschancen nicht allzu groß: Tiefe Lächer, kleine Seen, versteckte Fallen und garstige Monster dezimieren in Windeseile die Reihen unserer Schutzbefohlenen. Zum Glück können wir einzelnen Suizid-Kandidaten konkrete Befehle geben: Während beispielsweise der zweite Lemming in einer langen Gänsemarschreihe den Rest aufhält, trippelt der führende Pixelheld weiter und macht den Weg frei.



Die Grundfähigkeiten sind das Laufen, Stappen, Springen sowie das Ablegen bzw. Benutzen von »Werkzeugen«.

Watschelt ein Lemming, der nach nichts in Händen hält, über eines der herumliegenden Extras, sammelt er dieses auf und kann es einsetzen. Mit Ziegelsteinen baut man Mauern, Brücken und Treppen, Schaufeln dienen zum Graben von

Lächer. Ähnlich wirken Granaten, die vor ihrer Detonation sekundelang herumkullern und von Hindernissen abprallen. Gegen bestimmte Gefahren können sich die Suizid-Tierchen mit magischen Feuerbällen zur Wehr setzen. Drei Extras werden sofort beim Aufnehmen aktiv: Uhren bringen wertvolle Bonussekunden, Schirme ermöglichen das Herabschweben aus großen Höhen und Rettungsringe verleihen zeitlich begrenzte Schwimffähigkeiten.

Im Spiel sind drei Stämme enthalten, die »klassischen Lemmings«, die »Ägypter« und die »Shadow Lemmings«. Die Stämme unterscheiden sich nur in ihrer grafischen Präsen-

tation: Während die Schatten-Lemminge verstanden durch die Gänge schleichen, bewegen sich die Ägypter sichtlich vom Bangles-Videa »Walk like an Egyptian« inspiriert. Auch die Hintergrundgrafiken sind je nach Insel unterschiedlich: Die blaugelben Wüsten-Szenarios des Ägypter-Eilands stehen in starkem Kontrast zu

-
4. Für den Rückweg über das Wasser vier der acht Ziegel als Brücke legen, die restliche Distanz wird übersprungen.
3. Rettungsring einsammeln und nach links schwimmen
5. Mit den restlichen vier Ziegeln wird die Schlucht überwunden

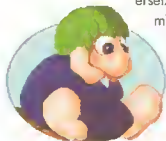
Diese Shadow-Karte wird von einem einzigen Lemming gelöst



Das eklige Kartoffelmanster wird kurzerhand »überbrückt«

den düsteren Grafiken der Schattenwelt oder den Wald-und-Wiesen-Karten der Klassik-Lemmings. Jede Insel ist in 30 Levels eingeteilt, die hintereinander durchgespielt werden müssen. Wer übersteckenbleibt, kann jederzeit auf eine andere Insel wechseln. Ist ein Level erstmal geschafft, darf man ihn später aus einer Art Übersichtskarte gezielt auswählen. Anstatt kryptische Paßwörter zu notieren, speichert man vom Hauptmenü aus einfach einen von acht Spielständen ab.

Im Vergleich zum Vorgänger sind die Lemmings etwas gewachsen, was für leichteres Anwählen und putzigere Animationen sorgt. Außerdem führt man nicht mehr die gewohnten Massenansammlungen zu den Ausgängen: Sie starten mit 20 Lemmings, doch nur zehn davon trüppeln durch den ersten Level - die restlichen bleiben in Reserve. Stirbt nun einer Ihrer kleinen Freunde, wird er durch einen Reservisten ersetzt. Die verbliebenen Lemmings fehlen Ihnen natürlich dauerhaft; zum Glück kann man sein Wuschel-Kontingent in den meisten Spielfeldern durch das Befreien Eingeklassener wieder aufstocken. Ein



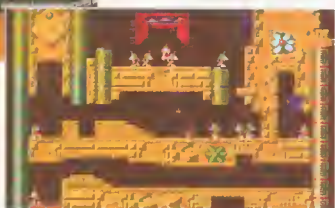
im wettbewerb

Den Denkspiel-Olymp hält immer noch das Original-Lemmings besetzt, doch der aktuelle Teil ist eine ernsthafte Alternative. Er überflügelt das komplizierte The Tribes, das durch eine Vielzahl von Spezialfähigkeiten sehr unübersichtlich wirkt. Zwei halbwegs gelungene Lemmingsabfolger stellen The Humans und Diggers dar, ohne die Klasse der Varblider zu erreichen. Abteilung »Zahn der Zeit: Sowohl The Humans als auch Lemmings 2 haben wir in dieser Tabelle um je 5 Punkte abgewertet. Das geniale Ur-Lemmings blieb davon verschont.

Lemmings	92
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	83
Lemming 2 - The Tribes	76
The Humans	69
Diggers	68

Level ist gelöst, wenn mindestens ein Pixel-Protagonist den Ausgang erreicht. Zum Lösen vieler Rätsel sind aber mehrere Lemmings nötig.

Wie in den bisherigen Lemmings-Programmen, gibt es diverse Fallen in Gestalt herabfallender Felsbrocken oder gefräßiger Steinmünder. Neu sind bewegliche Monster, die uns aktiv das Leben vermiesen: Kartoffelmanster betrachten Lemmings als eklige Störenfriede, zylinderragende »Psycho-



Watschel wie ein Ägypter: Die Lieblinge der Redaktion

Nutzen sein - sobald er auf eine steinerne Wand trifft, bahrt er sich in Gegenrichtung schräg in den Boden.

Einen wesentlichen Unterschied stellen die gestiegenen Anforderungen an Ihre Geschicklichkeit dar: Ein Lemming springt über einen Graben und sammelt einen Feuerball auf. Danach fällt er nach unten, wo er sofort die Richtung ändern und seine Waffe auf ein Monster laslassen muß. Nun kam-



Das war's, Kleiner: Mit Psycho-Bussarden ist nicht zu spaßen



Durch das Hangeln werden die Ziegelsteine gelöst und fallen nach unten




























jörg langer

»Ich hasse diese verblödeten Wichte - das Spiel rühre ich nie wieder an! Grummel, Grummel... gut, einmal probier' ich's nach...«

Wer das neueste Lemmings spielt, muß mit extremen Stimmungsschwankungen zu recht kommen und aufpassen, mit seinen Entsetzensschreien nicht den lieben Kollegen aus dem Zimmer zu jagen. Die anfänglichen Levels sorgen kaum für rauchende Gehirnwindungen, trotzdem ist der Frustrationsfaktor hoch: Teilweise muß ein einzelner Lemming in Sekundenabständen mit exakten Mausclicks bedacht

werden, um eine bestimmte Stelle zu überleben. Wenn Ihre Maus nicht absolut präzise funktioniert, sollte sie lieber zum Hineinbeißen statt zum All-New-World-Spielen benutzt werden.

Die drei Stämme sind herrlich abwechslungsreich geraten, zumal trotz Limitierung der Fähigkeiten knackiger Denksport angesagt ist. Mir gefällt vor allem, daß sich viele Levels auf mehrere Arten lösen lassen - gefangene Zusatzlemmings befreit nur, wer innerhalb des Zeitlimits auch etwas dafür tut. Ein würdiger Nachfolger des Original-Lemmings.

Die Altbewährten. Classic-Lemmings									
We can't dance. Egpy-Lemmings									
Finster & heimlich. Shadow-Lemmings									
	Laufen, Richtung ändern	Stoppen	Springen	Tool benutzen	Tool ablegen	Restliche Zeit (max. 6 Minuten)	Zeit- raffer (3 Minuten)	Pause	Selbst- sprung (Quill)

Die Ican-Leisten der drei Stämme unterscheiden sich nur in der Grafik

men drei Löcher hintereinander, die nur durch präzise Hüpfbefehle zu meistern sind... Mament, wer hat da eben fluchend seine Maus aus dem Fenster geworfen? Verbunden mit Zeitlimit, exaktem Timing und – nicht zu vergessen – dem eigentlichen Puzzle-Lösen baut sich so ein gehöriges Frustrationpotential auf. Aber genau das ist es, wober bei Lemmings

die Motivation rührt: Obwohl man eigentlich alles hinschmeißen möchte, will man nicht vor einigen nervigen Pixelgestalten kapitulieren – also spielt man den Level solange, bis er gewonnen ist.

Wer das Spielgeschehen zu schwer findet, kann freundlicherweise in den »Kinder-Madus« schalten, der zwei Erleichterungen mit sich bringt: Zum einen fehlen nun einige der Manster, zum anderen kann die Replay-Funktion zum Lösen von Levels benutzt werden. Nar-

Vom Hauptmenü aus besucht man die einzelnen Inseln

dauernde Neustarten des Levels vermeiden kann.

Die »Hervorhebung« jeweils eines Lemmings sorgt dafür, daß man im Gewusel nicht die Übersicht verliert: Ein mit der rechten Maustaste angeklickter Grünschapf wird rot eingefärbt, so daß man ihn sofort erkennt. Außerdem erwischt man nun beim Klick in einen Lemming-Haufen auf jeden Fall den hervorgehobenen. In gleicher Weise färben Sie durch

Rechtsklick auf das »Tool«-Icon naheinander diejenigen Lemminge rat, die Extras mit sich herumschleppen. Das zeitaufwendige Suchen nach einzelnen Spezialisten entfällt dadurch.

Das System der einsammelbaren Tools funktioniert prima und sorgt durch die Begrenzung auf jeweils ein Extra pro Lemming für zusätzliche Puzzles: Ein tiefer

	Laufen
	Buddeln
	Bauen
	Klettern
	Stoppen
	Schwimmen
	Schweben
	Zaubern
	Springen

Hier sehen Sie einige Animationsstufen der Klassik-Lemminge

michael him

Alte Ideen in neuem Gewand - so könnte man vorschnell urteilen. Doch im neuen Lemmings steckt viel mehr, als nur der gewohnte Existenzialisten-Charme.

Steuerte ich im ersten Teil die putzigen Suizid-Anwärter nach mit Begeisterung, schreckte mich die unnötig komplizierte Bedienung von der Fortsetzung »The Tribes« gehörig ab. All new World ist aber genial einfach zu spielen: Man muß keine seltsamen

Spezialfähigkeiten lernen, die immer dasselbe bewirken und erfreut sich an dralligen Animationen, lustigen Fallen und knuffigen Manstern.

Obwohl der genervte Spieler teilweise pixelgenau auf die stoischen Untergangskandidaten klicken muß, überwiegt das bekannte und geschätzte »Dos-wäre-dach-gelacht«-Gefühl. Lemmings hat ja schon immer mehr die hartnäckigen Tüftel-Akrobaten angesprochen.



Die schon gelösten Levels können in der Gesamtkarte neu ausgewählt werden



all new world of lemmings

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro General MIDI CD Audio Mouse Joystick

Spieler-Typ
Hersteller
Ca.-Preis
Kopierschu
Anleitung
Spieltext
Anspruch

Bedienung
Grafik
Sound

Denkspiel
Psygnosis
DM 90,-
-
Englisch;
Englisch;
Für Einste
Fortgesch
Gut
Gut
Betriebs

Freies RAM: min. 570 KByte
+ 1,5 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 9 MByte
Besonderheiten:
Replay- und Speicherfunktion;
Schwierigkeitsgrade, CD-Version
Audio-Tracks in Vorbereitung
Wir empfehlen: 386er (min. 3
mit 4 MByte RAM, Maus und

Arctic
Soft

Versandanschrift:
Hindenburgstr. 43
76829 Landau

Bestellungsnummer:

Mo. - Fr. 9.00-18.30 Mo. - Fr. 19.00-21.00

Sq. 10.00-14.00

Tel.: 0 63 41-8 08 26

Tel.: 0 63 41 8 79 93 Fax: 0 63 41 8 83 32

8tx: Celrich

Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM

[illegible]

Wir führen eine große Anzahl von Erotik-Titeln. Abgabe erfolgt jedoch nur gegen Altersnachweis!!!
Versand erfolgt im Sicherheitskarton. Versandkosten und Zustellung und Nachnahmegebühr durch UPS 15,- €
Vorklasse: B – DM 35.250,- € Produkt: Warenbestandswert Porto & Verpackung frei. Angebot! Irrtümliche und unwirksame
Ankündigung der Veranstaltung. Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Titel waren bei Drucklegung noch
nicht verfügbar können jedoch bestellt werden. Ab gefallene unsere AGB (Hr. Thomas Dörich
DA – deutsche Anleitung DV – deutsche Version EV – englische Version * Titel im Zeit nach nicht lieferbar

Packender Western in einer faszinierenden Geisterstadt



ALONE IN THE DARK 1, 2 UND 3: DIE GROSSEN



350 000
Exemplare von
ALONE IN THE DARK
weltweit verkauft.



ALONE IN THE DARK 3



ABENTEUER DES EDWARD CARNBY AUF PC CD-ROM



- Revolutionäre Simulation in subjektiver 3D-Ansicht
- 270 Kulissen, 60 Gestalten
- Animationsgeschwindigkeit bis 94 Bilder/Sekunde
- Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- Vorprogrammierte Abspeicherungen



© INFOGRAMES MULTIMEDIA 1994



X-WING

COLLECTOR'S CD-ROM

Neulich in der Nachbargalaxis: Kurz nach »TIE-Fighter« materialisiert ein grafisch verbessertes »X-Wing« auf CD-ROM. Welche Verbesserungen bietet die Star-Wars-Simulation gegenüber der betagten Flappy-Varlage?

Fast eineinhalb Jahre, zwei Zusatzdisketten und der Nachfolger »TIE-Fighter« sind an uns vorbeigegangen, doch die Action-Simulation »X-Wing« bevölkert immer noch die Charts. Jetzt gibt's neues Leben für den Weltraum-Klassiker: Als tafrische CD-ROM-Ausgabe mit überarbeiteter Grafik, etwas Sprachausgabe und inklusive der Zusatzdisketten »Imperial Pursuit« plus »B-Wing« feiert der Dauerbrenner ein Comeback. Für zusätzlichen Kaufanreiz sorgen sechs neue Einsätze.

Die Story von X-Wing ist grab in der Handlung des ersten »Krieg der Sterne«-Films angesiedelt. Das Hauptziel ist neben dem Überleben der Rebellenflotte die Vernichtung der neuen Superwaffe des Imperiums, dem »Todesstern«. Sie müssen alle Missionen der drei »Taur auf Duty« genannten Kampagnen erfolgreich beenden, um Luke Skywalker berühmten Flug im Graben des Todessterns nachahmen zu dürfen. Im Anschluß daran folgt die vierte Kampagne in

Form der Zusatzdiskette »Imperial Pursuit«, wo Sie den Rebellen zu einem neuen Stützpunkt verhelfen müssen und schließlich mit

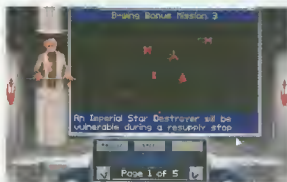
Sechs neue Bonus-Missionen können direkt angewählt werden



Der berühmte Flug durch den Todesstern-Graben gehört zu den schwersten Missionen



Große Objekte wie der Sternenzerstörer schlucken durch das Gauraud-Shading viel Rechenzeit



General Dodanna weist Sie mit Sprachausgabe in die Mission ein

»B-Wing« einen neuen Sternenjäger im Kampf gehen die TIE-Fighter erhalten.

Vor dem ersten richtigen Einsatz übt man auf verschlungenen Kursen die Handhabung von X-, Y-, B- und A-Wing-Raumschiffen und betritt anschließend den Simulator, in dem alte Einsätze nachgefolgt werden. Da sich auf der CD

auch ein vorgefertigter Pilot mit »Tap Ace«-Status befindet, dürfen Sie gleich alle Missionen der fünf Kampagnen in beliebiger Reihenfolge spielen oder sich die kurzen Zwischensequenzen ansehen.

Wenn Sie eine Mission gewählt haben, erzählt Ihnen General Dodanna mittels englischer Sprachausgabe den graben Verlauf des Einsatzes, weitere Informationen gibt es nur schriftlich. Die alten X-Wing-Missionsbeschreibungen sind so knapp gehalten wie eh und je. Sie zwingen den Spieler, die optimale Taktik selbst herauszufinden. Die Einsätze der Zusatzdisketten und der sechs Bonus-Missionen enthalten aber auf Wunsch detaillierte Angaben zur sinnvollen Vorgehensweise. Nun stellt man sich seine Staffel aus mehreren Piloten zusammen, die mit fortschreitender Handlung



im Wettbewerb

Gegenüber dem alten Disketten-X-Wing verdient sich die CD-Version ein Ehrenpunkchen mehr; verfeinerter Grafik und Missionsabwicklung sei Dank. Was Qualität und Design-Feinschliff der Kampagnen angeht, wird die Qualität des Nachfolgers TIE-Fighter aber nicht erreicht. Die Wing-Commander-Serie kann mit der reizvollen Mehrspieler-Option der Armada-Episode nach mithalten; wir warten indes gespannt auf Wing Commander 3. Star Crusader hinkt grafisch leicht hinterher, doch die abwechslungsreiche Handlung macht Gometeks Beitrag zu einer echten Alternative. Das grafisch beste Star-Wars-Spiel ist und bleibt Rebel Assault. Allerdings rücken hier die Simulations-Aspekte in den Hintergrund; es wird »nur« geballert.

Rebel Assault	91
TIE-Fighter	85
X-WING (CD-ROM)	78
Wing Commander Armada	78
Star Crusader	77



immer besser fliegen – falls sie nicht abgeschossen werden.

Im Weltraum tauchen meistens sofort nach dem Hypersprung die ersten Gegner auf und machen Ihnen das Leben zur Hölle. Ständig es hin- und her-

schalten der Energie zwischen Antrieb, Lasern und Schutzschirmen ist nötig, um den Raumjäger optimal zu nutzen. Radarschirme und ein Multi-Funktions-Display unterstützen Sie beim Anvisieren der gefährlichsten Gegner. Mittels mehrerer Tastaturkommandos befehlen Sie den Flügelmännern, Sie zu unterstützen, bestimmte Raumschiffe anzugreifen oder den Rückzug anzutreten, wenn das Imperium Ihnen den X-Flieger unter Hintern wegzuschießen droht.

Wieder heil an Bord eines Rebellenkreuzers zurückgekehrt, wird der Erfolg der Mission beurteilt oder analysiert, warum man gescheitert ist. Nur wenn alle Missionsziele geschafft sind, darf man mit dem nächsten Einsatz fortfahren; eine verzweigende Handlung à la »Wing Commander« oder »Star Crusader« gibt es somit nicht. Die Zusatzmissionen enthalten zwar stellenweise mehrere Möglichkeiten, welchen Einsatz Sie wählen, doch hat diese Entscheidung keinen Einfluß auf den Ausgang einer Kampagne.

Die Möglichkeiten des CD-ROMs wurden nur beschränkt ausgenutzt. Neben etwas Sprachausgabe bei den Missionsbesprechungen werden jetzt alle Raumschiffe mit Gauraud-Shading weicher und realistischer gezeigt. Die Folge ist eine ähnliche Grafikqualität wie bei TIE-Fighter. Zusätzliche Objekte oder neue Animationen sucht man dagegen

Florian Stangl

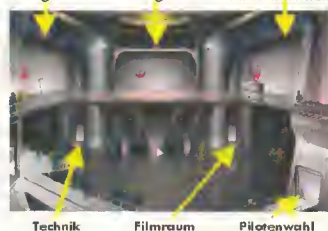
Als alter X-Wing-Fan war ich vor ein paar Wochen von TIE-Fighter begeistert, bei dem eigentlich alle Schwachpunkte des Vorgängers X-Wing verbessert wurden. Die Ankündigung einer durchgestylten CD-ROM-Version von X-Wing ließ daher das Spieler-Herz in freudiger Erwartung höher schlagen.

Schön ist, daß die Grafik mittels Gauraud-Shading dem TIE-Fighter-Standard angeglichen wurde – kein Quantensprung, aber ein gefälliger Hyperhüpf. Auch die von General Dadanna gesprochenen Mission-Briefings sind eine witzige Ergänzung. Nach knapp eineinhalb Jah-

ren hätte ich aber schon erwartet, daß die ärgerlich knappen Infos zu den X-Wing-Missionen etwas ausgeweitet werden, wie es bei den Zusatzdisketten und den sechs neuen Missionen ja geschehen ist. So bleibt dem Einsteiger bei den ersten drei Kampagnen nur das frustige Ausprobieren und Herumspielen, bis er weiß, in welcher Reihenfolge er seine Gegner angreifen muß, um die Mission zu schaffen.

Die sechs nagelneuen Einsätze reißen euch nicht vom Hocker. Es gibt nichts, was nicht schon in ähnlicher Form in den anderen rund 120 Missionen aufgetaucht war.

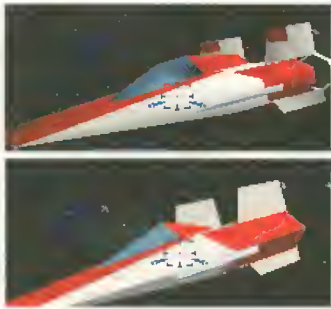
Übungskurs Trainingsmission Mission wählen



Van der Haupthalle aus gelangt man in die sechs Untermenüs

vergeblich. Dafür ist der Rechenaufwand leicht gestiegen, so daß 386er-Besitzer die volle Detailpracht von vornherein vergessen können.

Trotz eines automatischen Schleudersitzes ist die Gefahr groß, daß Ihr Pilot bei einem Einsatz ums Leben kommt oder gefangen wird. In diesem Fall darf man zwar weiter spielen, doch alle Punkte und Orden werden abgezogen. Eine Backup-Funktion wie in TIE-Fighter gibt es nicht, so daß Sie die Piloten-Datei von Hand kopieren müssen. Auf diese Art und Weise läßt sich mit dem vorgefertigten Superpiloten aber von Beginn an eine schlagkräftige Staffel hinmogheln. fs)



Der Vergleich zwischen der alten und der neuen Grafik: Oben sehen Sie das Geurad-Shading der CD-Version in Aktion; darunter ein Bild aus der alten Disketten-Version.



x-wing collector's CD-ROM

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S3 Pro General MIDI CD-Audio Maus Joystick

Spiele-Typ
 Hersteller
 Ca.-Preis
 Kopierschutz
 Anleitung
 Spieltext

Action-Simulation
 LucasArts
 DM 130,-
 –
 Englisch; gut
 Englisch; wenig;
 Für Fortgeschrittene
 und Profis
 Gut
 Sehr Gut

Freies RAM: min. 530 KByte +
 2 MByte EMS
 Festplattenplatz: ca. 2 MByte
 CD-Belegung: ca. 75 MByte

Besonderheiten: Verfeinerte Grafik und
 mehr Sprachausgabe gegenüber Disketten-
 Version. Enthält sechs neue Missionen
 sowie »Imperial Pursuit« und »B-Wings«.
 Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz)
 mit 8 MByte RAM und Joystick.





ZEPHYR

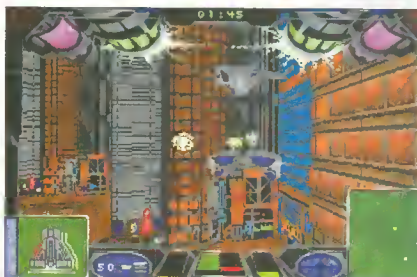
Mehr Action als im Europa-Parlament: Sechs Konzerne streiten sich um den galaktischen Markt. Die Fehde wird mit Flugpanzern in düsteren Arenen ausgetragen.

Nachdem einige Konzerne mächtiger wurden als sämtliche Regierungen, kam man auf eine gar aufgeweckte Idee: Anstatt die Welt in noch größere Unordnung zu stürzen, könnte man doch einfach Arenakämpfe abhalten. Nicht mit Gladiatoren, versteht sich, sondern mit hochgerüsteten Flugpanzern. Gesagt, getan: Einmal im Jahr finden seitdem die Wettspiele der »Zephyr«-Piloten statt. Der Gewinner bringt seinem Sponsor gewaltige Marktvorteile ein, schließlich wollen die Mänschen nichts kaufen, was von einem »Verlierer« produziert wird.

Zu Beginn entscheiden Sie sich für einen von sechs Konzernen. Jeder hat einen etwas anderen Kampfpanzer: Die Maschinen der »Worp-Corporation« sind z.B. schneller als alle anderen, die des Megakonzerns »New World Computing« haben ein besonders gutes Rodarsystem. Gleich danach geht es in die Kampfarena, einem durch hohe Mauern begrenzten Areal. Wichtig ist nur, am Ende einer vorgegebenen Zeit bzw. Rundenanzahl am meisten Punkte zu haben. Diese werden durch das Abballern von allem erzielt, was sich irgendwie bewegt. Eine kleine Korte rechts unten zeigt die Umgebung und alle beweglichen Objekte an. Links unten wird der Zustand der eigenen Schilde begutachtet, der sich bei Beschuss schnell verschlechtert. Zur Wehr setzt man sich mit Kanonen und einer limitierten Anzahl von Raketen. Durch das Aufsummieren von herumliegenden Extras wie z.B.



In der Wasserwelt trifft man vor allem auf Minen



Die haben wir in die Ecke gedrängt: Gleich ist es aus, Freunde!

»Pulse Cannons« oder »Nuke Missiles« verbessert sich die eigene Zerstörungskraft. Weitere Accessoires sind Batterieladungen oder Zielsuch-Upgrades.

Am Ende eines Durchgangs erhält der Spieler eine Statistik und die erzielten Punkte angezeigt. Hat er gewonnen, darf er zur nächsten der neun Welten düsen. Auf die anfängliche Arena folgt eine Wüstenwelt mit schießenden Masken, danach ein Unterwasser-Szenario mit Boller-tauchen und Romm-mich-Minen. Interessanterweise ist Zephyr bereits auf einem 50-MHz-Computer trotz abschaltbarer Details nahe zu unspielbar langsam, auf einem Pentium 90 hingegen zu

schnell – vor allem bei »unlimitierter Frame-Rate«. Die Grafik präsentiert sich bunt, aber überladen und dadurch unübersichtlich. Ein netter Einfall ist das Steigen und Sinken: Extras lassen sich nur dann aufklauben, wenn Sie auf der richtigen Höhe schweben. Die Steuerung des Flugsorgs erschwert sich dadurch aber beträchtlich. (la)

Jörg Jander

Sein Fahrzeug durch 3D-Grafiken steuern und herumballern – hat uns New World Computing da etwa ein weiteres »Quarantine« beschert? Schän wär's, bietet das Gametek-Produkt doch zumindest kurzfristig einigen Spielspaß. Zephyr hingegen schreckt von der ersten Minute an ab: Auf »normalen« Rechnern schleicht die Frame-Rate beängstigend dahin, folgt man aber der Pentium-Empfehlung auf der Packung, ist alles gleich eine Spur zu schnell – bäh!

Auch wenn die einzelnen Levels grafisch abwechslungsreich geraten sind, herrscht spielerisch das große Gähnen vor: Ballern, beschossen werden, ballern. Dabei kann man die eigenen Kanonenschüsse nicht sehen, und weiter entfernte Gegner werden nicht getroffen. Das Sportübertragungs-Ambiente kommt alles andere als toll rüber, die Wahl des Sponsors ist uninteressant. Wer hirnlos in der Gegend herumknallen möchte, findet bessere Programme.



zephyr

728 584/486 VGA Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro CD Audio Mouse Joystick

Spiel-Typ Action
Hersteller New World Computing
Co.-Preis DM 120,-
Kopierschutz –
Anleitung Englisch; befriedigend
Spieltext Englisch; wenig
Bedienung Befriedigend
Anspruch Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik Befriedigend
Sound Befriedigend

Freies RAM: min. 520 KByte + 6,7 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 2 MByte
CD-Belegung: ca. 670 MByte

Besonderheiten: Sechs minimal verschiedene Fahrzeuge; Multi-Player-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Joystick und VGA.





...Ihr Computer steht auf multimedialen Sound ?

Ganz bestimmt. Und den bekommt er jetzt auch.

Mit der neuen CSS-B100 Speakerbox gibt es hochwertige Audio-Qualität endlich auch für die Computersysteme. Die CSS-B100 paßt unter alle Monitore bis zu 17". Dort sorgen das druckvolle 2-Wege-Baß-Reflex-System und der schaltbare

Baß-Booster für einen klaren, tiefresonanten Sound, ohne jedoch die Vibrationen an den darüberstehenden Monitor abzugeben.

Die Anschlüsse für Mikrofon, Kopfhörer, aber auch Walkman, Camcorder u.v.m. sind an der Vorderseite leicht zu erreichen. Alle anderen für

ein komplettes Computer-/Videosystem wichtigen Anschlüsse befinden sich auf der Rückseite.

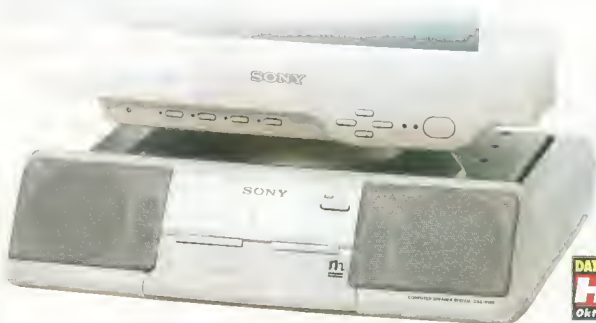
Der CSS-B100 – für Multimedia mit sattem Klang.

Just call or fax:

0221-5966-973

0221-5966-8394

It's a Sony



DATA NEWS
Hit
Oktober 74

Sony Europa GmbH
Computer Peripheral Products
Hugo-Eckener-Str. 20
50829 Köln





RAN-TRAINER

Sie wallen sich Ihre Vorurteile gegenüber Lizenzspielen bestätigen lassen? Dann aber ran an die Fußballtrainer-Simulation zur SAT1-Sendung.

Für eines werden wir SAT1 immer dankbar sein: Um die ersten TV-Bilder vom Bundesliga-Samstag zu erhaschen, muß man nicht mehr den ARD-Oberschnarcher Heribert Fabinger ertragen. Seit der Privatsender für die entsprechenden Rechte einen obszön hohen Betrag hinlegte, sieht man zuerst auf SAT1, wie sich Bayer Uerdingen und Dynamo Dresden ein 0:0 abringen.

Obszön hoch mutet auch der Preis für »Ran-Trainer« an, das Programm zur TV-Sendung. Wer hier ein kostenfreies Werbebeispiel erhaufte, verläßt die Softwareladen um etliche Illusionen und rund 130 Mark ärmer. Rein spielerisch haben Sie es mit einer Art »Bundesliga Manager light« zu tun: Als Coach des Profiklubs Ihrer Wahl sehen Sie sich irrsinnig spannende Waldlauf-Animationen an, um die Kondition Ihrer Kicker zu testen. Dann legt man das Trainingspensum fest und notiert im elektronischen Notizbuch, welchen Schafflein welche Leibesübungen zugemutet wurden. Das Programm ist nicht in der Lage, diese Vermerke selber ins entsprechende Menü zu schreiben. Schlimmer noch: Es gibt keinerlei Zahlenwerte über die Stärke Ihrer Spieler. Vor der Mannschaftsaufstellung blättert man also im Trainings-



Ich bin's, das Hauptmenü! Aber viel können Sie von hier aus nicht ausrichten...



Und sage mal einer, CD-ROM-Produkte sind zu sehr auf schicke Aufmachung fixiert: Die Krumpelgrafik bei der Tarzänen-Darstellung verursacht jeder VGA-Karte Sadbrannen.

menü nach, studiert seine Notizen und stellt noch der bewährten Formel »Pi mal Daumen« die glorreichen Elf auf.

Die größten Torchancen des Spiels werden als traurige Stolpersequenzen abgespult, gegen die der selbige »Football Manager« auf dem C 64 eine Offenbarung war. Durch beharrlichen Tastendruck können Sie immerhin mitten in der Tardance das Geschehen einfrieren und eine taktische Anweisung geben: Naibremse oder Manndeckung? Steilpaß oder Torschuß? Der Tester hat allerdings das subjektive Gefühl, daß diese Pseudo-Entscheidungen den weiteren Ablauf nicht positiv beeinflussen.

Ein paar digitalisierte Grafiken und Sprachhappchen aus der ran-Fernsehung bieten den Rahmen für die Ergebnis- und Tabellenübersicht – man ist ja schon für ein unscharfes Digi-Bild dankbar. (hl)



Betrachten Sie Ihre strammwaddigen Ballkünstler beim Waldlauf, um dann von allen hilfreichen Anzeigen verlassen die Aufstellung festzulegen

heinrich lenhardt

Wow, der totale Griff in die Trash-Kiste! Indiskutabler als die Leistung von Berit Vogts, schmerzhafter als eine Jürgen-Kahley-Grütsche. Und statt der Frage »Wann pfeift der Schiri endlich ab?« bewegt uns hier nur die Suche nach dem Spielwitz. Trainingspensum bestimmen, eigenhändig im Notizbuch vermerken und die Spieler dann auf gut Glück aufstellen – das ist ja otemberaubend wenig. Gegen dieses marsche Designerüst wirkt ein ausgereiftes Programm wie Ascons »Anstass« geradezu akademisch genial. »Ran-Trainer« hat ein klitzekleines Problem: Es gibt nicht viel zu tun – und das, was man

machen kann, ist in keiner Weise unterhaltsam. Peinlicherweise wimmelt es im selben Spielgenre nur so vor Alternativen: Es gibt einem zu denken, daß »Ran-Trainer« weniger spielerische Finessen hat als Software 2000, allererster, vor rund fünf Jahren veröffentlichter »Bundesliga Manager«. Das Potential der ran-Lizenz wird nur müdeangekratzt: laienhafte Menüs und soviel Atmosphäre wie bei einer Berdigung. Angesichts der wenigen Optionen ist die Bedienung geradezu sensationell verquer – wenn das mal nicht var dem DFB-Kontrallausschuß landet...

ran-trainer

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S1700 Pro General MIDI CD Audio Maus Joystick

Spieler-Typ	Sport-Strategiespiel	freies RAM: min. 4 MByte Festplattenplatz: ca. 5 MByte CD-Belegung: ca. 35 MByte
Hersteller	Greenwood Entertainment	
Ca. Preis	DM 130,-	Besonderheiten: Schwierigkeitsgrad wird durch die Mannschaftswahl bestimmt.
Kopierschutz	Deutsche: ausreichend	
Anleitung	Deutsch: befriedigend	Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.
Spieltext	Ausreichend	
Bedienung	Für Einsteiger	
Anspruch	Mangelhaft	
Grafik	Ausreichend	
Sound	Ausreichend	

Von Deutschlands
führenden Fußballfans empfohlen:

Hattrick!



...ist wie ein direkt verwandelter Eckstoß

HATTRICK!-Die Fußball-Management-Simulation der 90er...

Spielbare Demo für PC
und AMIGA gegen
Einsendung von DM 6,-
in Briefmarken

Ikarion Software GmbH
Postfach 1760 • 52019 Aachen



IKARION

Telefon: (0241) 911 971
Telefax: (0241) 911 911

*Kreativ
statt
amtlich*

VID GRID

Windows-Tüftelein müssen nicht in Solitaire-Trögelein osorten. Wie wär's denn mit einem Videoclip-Puzzle samt dröhnendem Rocksound? Clips von Metallico & Co. werden unter Zeitdruck sortiert.

Ein Bild, das aus 5 x 5 gleichgroßen Puzzleteilen zusammengesetzt wird, setzen Sie im Nu zusammen. Ein bißchen probieren, ein wenig verschieben und schon sind die durcheinandergebrachten Einzelteile wieder zu einem harmonischen Gesamtbild vereint. Schweißausbrüche sind hingegen garantiert, wenn das Bild sich bewegt: Die Mative stehen nicht still, sondern sind stöndig animiert. Die Steigerung dieser diabolischen Idee mündet in der Verwendung von Rack-Videoclips als Filmchen. Die bieten bekanntlich rosend schnelle Schnitte und sorgen neben Puzzleanspruch auch noch für deftigen Sound: Wenn Von Holen oder Metallico über die Soundkarte rauschen, dreht man die Lautstärke gleich ein bißchen höher.

Die US-Firma Jasmine Multimedia hat zugegebenermaßen eine ebenso einfache wie simple Puzzleidee ausgegraben. Durch die Verwendung von neun digitalisierten Musikvideos als bewegliche Bildmotive wird aus dem schlichten Zeitvertrieb aber ein echter Nervenkitzel. Just wenn man glaubt, sich halbwegs orientieren zu können (»Der Kopf des Schlagzeugers ist unter der Boßtrommel... also muß ich...«) sargt ein abrupter Schnitt für neue Verwirrung (»Arrrg!«). Die Länge der einzelnen Sänge diktiert zugleich das Zeitlimit: Wenn der Fode-Out einsetzt, sollten Sie rosch zu einem Ende kommen... Vid Grid bietet digitalisierte Versionen von neun Musikvideos.

Optisches Highlight ist die Effektorgie in Peter Gobriels »Sledgehammer«, längster Clip dos rund neunminütige »November Rain« von Guns n'Roses. Aerosmith sind mit »Cryin'« vertreten, Metallico



Peter Gabriel nimmt langsam Gestalt an: Nur noch wenige Puzzleteile sind am falschen Platz.

schrubben »Enter Sandman« runter und Ozzy Osbourne verkündet »No more Tears«. Der Oldie-Fan genießt »Are you experienced?« mit Jimi Hendrix, Soundgarden stimmen »Spoonman« on und die Red Hot Chili Peppers steuern »Give it away« bei. Redaktionsliebling ist ober des clevere »Right now«-Video von Von Holen. Diverse Schwierigkeitsgrade, Puzzlegößen sowie ein Turniermodus mit Punktwertung und verschiedenen Levels lockern das lautstarke Getüfel auf. Die Musik wurde leider »nur« leicht rouschig digitalisiert und liegt nicht in Form von Audio-Tracks vor.

heinrich lenhardt

Das müssen Sie eigentlich gespielt haben, um es zu glauben: Eine idyllisch einfache Idee mauert sich durch den Austausch »Standbild gegen Videofilm« zur originellen Herausforderung. Vor allem Rock-Fans kommen bei der Wahl der Clips auf ihre Kosten: Wenn die Lieblings-Gitarrenriffs aus dem Lautsprecher knarzen, macht das Einzelteile-Verschieben umsa mehr

Spaß. Langfristig gesehen hat die Motivation bei Vid Grid gewisse Grenzen. Wenn man die Videos halbwegs auswendig kennt, wird die Sache gleich viel einfacher. Mehr Clips mehr hätten ebenso wenig geschadet wie ein paar anspruchsvollere Spielvarianten. Sa für zwischendurch ist das gewitzte Programm aber bestirzte geeignet.



In diesem Menü bestimmen Sie eine beliebige Spielvariante

vid grid

288

480/480

VGA

Super VGA

Soundblaster

3.5 Floppy Pro

CD-ROM

CD-ROM

16-bit

16-bit

Spiele-Typ

Denkspiel

Hersteller

Jasmine Multimedia

Ca.-Preis

DM 80,-

Kopierschutz

—

Anleitung

Englisch; befriedigend

Spieltext

Englisch; wenig

Bedienung

Gut

Anspruch

Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Grafik

Befriedigend

Sound

Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte

Festplattenplatz: ca. 1 MByte

CD-Belegung: ca. 480 MByte

Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich, Anzahl der Puzzleteile erstellbar, Turniermodus mit Bestenliste.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.

PC PLAYER 1/95

Alle neun Videoclips lassen sich direkt anwählen

DOPPELSPASS mit DOPPELSPASS

DIE GANZE WELT DER FUßBALL-STRATEGIEN
MENTS JETZT IN DER HAND VON
ASCON. MIT „ANSTOSS“ MANAGERN
NIEREN SIE IHREN EIGENEN FUßBALL-CLUB
MIT DER „WORLD CUP EDITION“ ALS BUNDE-
BERTI DIE NATIONAL-MANNSCHAFT WÄHREND
DER WM!

DAS IST KEINE BALLABGABE, DAS IST EIN
DOPPELSPASS, DER SITZT! MIT ANIMIERTEN
SPIELEN UND MINUTIÖSEN SPIELKOMMENTA-
REN ZUM MITFIEREN. MIT INDIVIDUELLEN
MANNSCHAFTSAUFSTELLUNGEN BIS HIN ZUR
VERGABE VON TAKTISCHEN POSITIONEN, WIE
Z.B. DES SPIELMACHERS, TAGESFORM DER
SPIELER UND, UND, UND!

FÜR DIE WORLD CUP EDITION KOMMENTIERT
MARCEL REIF LIVE AUF DER CD-ROM-
VERSION!

Formate:
PC CD-ROM
PC 3,5"
AMIGA
AMIGA AGA

ANSTOSS

ANSTOSS
WORLD CUP EDITION

ASCON

Sports





ECSTATICA

Unser Dorf soll schöner werden – do stören nur noch die Monster in den Blumenbeeten. Mit viel Action und ein wenig Abenteuer löst unser Held das Rätsel eines mittelalterlichen Hexenfluchs.



Oops, wir wurden in einen Frosch verwandelt! Da werden selbst die Knirps-Tralle zu gefährlichen Gegnern.

Mit dem Schwert steigen Ihre Chancen in den endlosen Kämpfen

bar. Ecstatica bietet zwar wie das Vorbild nur die niedrige Standard-VGA-Auflösung

, doch die geschmeidig animierten Figuren wirken weniger eckig. Spencer baut seine Akteure nicht aus spitzen Polygonen, sondern aus wohlgerundeten Ellipsen zusammen. Das Resultat ist eine butterweiche Animation, die den Spieler zumindest anfangs bei der Stange hält.

Vernünftig gesteuert werden kann nur per Tastatur. Nach kurzer Warmgreifphase erweist sich die Zehnerblock-Kontrolle

heinrich lenhardt

Meine Güte, was für ein schrecklicher Alptraum! Einen Moment dachte ich wirklich, daß Alane in der Dark 2 aus seiner Gruft zurückgekehrt ist...

Ecstatica spielt sich wie das Grusical von Infogrames, setzt auf ein ähnliches Grafiksystem – sogar die Tastatursteuerung kommt einem vertraut vor. Leider hat es auch ähnliche Macken: Zu viele fiese Action-

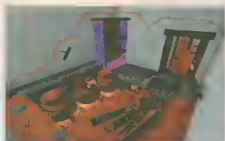
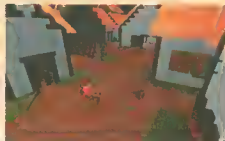
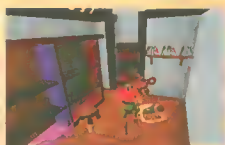
Stellen, zu wenige intelligente Puzzles. Mangels Inventar wird das Handling mit den paar Gegenständen zur mittleren Tortur. Nicht mal das Weglaufen klappt ohne Haken: Will man während des Rennens die Richtung ändern, muß erst kurz stillgestanden werden. Da freut sich das Monster...

Die Angriffsmuster der Gegner wollen mühsamerlernt werden; dann mit auf Zehntelsekunden genau getimeten Ausweich- und Gegenschlag-Manövern arbeiten. Geraten wir nur minimal aus dem Rhythmus, folgt eine Trefferlawine, bis man wieder zum Ducken kommt.

Ecstatica löst bei mir so einige Gefühlswellungen aus, doch freudige Ekstase ist nicht in Sicht. Frust und Neugier halten sich die Waage: Eigentlich würde ich's gerne spielen, aber alle zehn Minuten gibt es ein Nerv-Erlebnis. Isometrie-Liebende Tough Guys können ihr Glück mal damit probieren, doch der klassische Adventure-Spieler holte sich von Ecstatica lieber fern.

Das ist ja mal wieder typisch: Ist der totale Schlamassel erst angerichtet und nichts mehr zu retten, wird heftig bereut. »Vielleicht hätten wir die Hexe doch nicht verbrennen sollen...« jammert der Vertreter des Klerus angesichts der Monster und Dämonen, die sein Dorf heimsuchen. Nun war die Verheizung von angeblichen Teufelsanbeterinnen im Mittelalter nichts Ungewöhnliches, doch mit solch gruseligen Nachwirkungen hat die Einwohnerschaft nicht gerechnet. Unser Held bzw. unsere Heldin (Gleichberechtigung per Menüwahl) ahnt freilich nichts Böses: Dürstend des Weges reitend, betritt man den kleinen, einsamen Ort. Doch statt kühlem Naß gibt's herbe Hiebe. Ein Unhold sichtlich unirdischer Herkunft mischt gerade einen braven Bewohner auf. Kaum hört er uns nahen, unterbricht er sein Tagewerk zwecks »Begrüßung«. Sa mögen wir unsere Action-Adventures: Kaum hat man drei Schritte gemacht, wird man schon von einem schweren Gegner verbretzelt.

»Ecstatica« stammt von Andrew Spencer. Der hat vor zehn Jahren »International Soccer« für den C 64 geschrieben, war dann irgendwie weg von der Computer-Bildfläche und feiert dieser Tage bei Psygnosis ein Comeback. Zwischen durch hat er sicher mal »Alone in the Dark« von Infogrames gespielt, denn Ecstatica sieht wie eine verschönerte Version dieses Klassikers aus. Die Spielwelt wird aus verschiedenen »Kameras« betrachtet; betritt unsere Figur einen bestimmten Bereich des Raums oder den Bildrand, wird umgeschaltet. In der Regel bekommt man das Geschehen dann aus einer anderen Kameraperspektive zu sehen; vom Effekt her mit den verschiedenen Einstellungen bei einem Film vergleich-



Nichts als Ärger mit dem Typ: Das Begrüßungsmonster folgt Ihnen auch in die Speisekammer.



Erste Aufgabe: Die Zutaten für dieses magische Rezept besorgen



Gut abgegangen: Der siegreiche Dickschädel gönnt unserem Helden etwas frische Luft.

aber als recht angenehm. Wir können uns zur Seite drehen, vor und zurück gehen sowie jeweils mit der linken oder rechten Hand zuschlagen bzw. etwaige Gegenstände aufnehmen und absetzen. Mit den Funktionstasten wechselt man zwischen den drei Bewegungsmodi gehen, rennen und schleichen; zu guter Letzt kann der Held den Kopf einziehen und sich kurz ducken. Diese Funktionen werden wir oft bemühen müssen, denn die Betonung liegt ganz klar bei »Action«, das »Adventure« ist der kleinere Kooperationspartner. Von Anfang an stolpert man in ziemlich kräftige Gegner. Ohne eine gute Mischung aus Geschick, Timing und Glück überleben Sie kaum die ersten paar Bilder. Schlagen, ducken und wenn man einige Mal unversehrt diese Kombination anbringen konnte, gleich speichern.

Daß man von den Puzzles keine Wunderdinge erwarten sollte, macht das Fehlen eines Inventars deutlich. Sie können lediglich zwei Gegenstände gleichzeitig mit sich rumschleppen; einen in der linken, einen in der rechten Hand. Also muß man Objekte ständig irgendwo deponieren, dann wieder suchen, ausprobieren und sich wamäglich verirren – Automapping gibt's nicht. Oder Sie laufen vorher in ein neues Manster und erleben ahnend den nächsten Bildwechsel nicht – höchst motivierend.



Hier agiert eine weibliche Spielfigur, aber die Geschlechterwahl hat keine spielerische Auswirkungen

Sofern man die schweren Kämpfe übersteht, gibt es bei Ecstatica einiges zu entdecken. Rund ums Dorf liegen Wald, Wiesen und ein Schloß; die einzelnen Gebäude in der Ortschaft können betreten werden. Hier eine Leiter, da eine Treppe ins Dungeon und in der Kirche baumelt der Priester an einem Strick von der Decke. Für schaurige Atmosphäre sorgt auch die englische Sprachausgabe aller Darsteller; die Bösewichte klingen richtig schön brummlig. Damit's keine Verständnisprobleme gibt, dürfen Sie deutsche Untertitel zuschalten. (hl)



Die wechselnden Kameraeinstellungen sorgten für eindrucksvolle 3D-Perspektiven



im Wettbewerb

Alle Spiele in dieser Auflistung haben eines gemeinsam: Sie setzen auf die isometrische »schräg-von-aben-Perspektive«, die zur Zeit eine Renaissance feiert. Das vorzügliche Battle Bugs gehört in den Denk/Strategie-Bereich; alle anderen Titel sind Action-Abenteuer. Wie man dieses Genre technisch und spielerisch weiterentwickeln kann, zeigt das originelle »Little Big Adventure«. Dem etwas stoffigen Heimdall 2 ist das neue Werk von Andrew Spencer aber vorzuziehen.

Battle Bugs	83
Little Big Adventure	82
Alone in the Dark 2	77
ECSTATICA	69
Heimdall 2	65

ecstatica

785
 386/486
 VGA
 Super VGA
 Soundblaster
 5.25 Floppy Pro
 General MIDI
 CD-Audio
 Maus
 Joystick

Spieler-Typ	Action-Adventure	Flieses RAM: min. 4 MByte
Hersteller	Psygnosis	Festplattenplatz: je nach Installation 1 bis 90 MByte
Ca.-Preis	DM 110,-	CD-Belegung: ca. 95 MByte
Kopierschutz	–	Besonderheiten: Spielstand jederzeit speicherbar
Anleitung	Deutsch; befriedigend	Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.
Spieltext	Deutsch; gut (mit englischer Sprachausgabe)	
Bedienung	Befriedigend	
Anspruch	Für Fortgeschrittene	
Grafik	Gut	
Sound	Gut	

69

UNIVERSE

Die neuen Leiden des jungen Boris: Auch in einer Parallel-Dimension ist man nicht vor schlechten Adventures sicher.

Die Hintergrundstory vom gemütlichen Großvater, der sich als verrückter Erfinder entpuppt, gehört zu den Standard-Repertoires der Spielegeschichte. Schon Mitte der 80er Jahre bei »Tass Times in Tene Tawn« entschwand der unvorsichtige Jungheld durch Opas Bastelei in eine bizarre Parallelwelt. Weil sich durch diesen Kniff der angenehme schnelle Wechsel in eine fremde Spielwelt durchziehen läßt, hat auch Core Design einen Tüftel-Greis für seinen Helden Boris Verne parat. Der Knabe soll eigentlich nur großväterliche Post überbringen, doch dabei probiert er die Alpha-Version eines Dimensionsalters aus. Uprplötzlich steht Boris unter einem fremden Sternenhimmel – warum kann sich Opa auch nicht mit harmlosen Habbys wie Briefmarkensammel abgeben? Der unwirtliche Begrüßungs-

Asteroid ist das Auftakbild für »Universe«, dem neuen Adventure-Versuch von Core. Var knapp zwei Jahren bei »Curse of Enchantia« sorgten verschachtelte Icon-Kolonien und das Verzicht auf jegliche Texteinblendungen für Verdruß. Universe ist mitteilungsfreudiger; verschiedene kleine Beschreibungen würzen die Atmosphäre etwas – und das sogar in tadellosem Deutsch.

Die Bedienung ist weniger entzückend. Am unteren Bildrand tauchen grobschlächtige Icons auf, die einzelne Verben reprä-



Für Gegenstände im Inventar gibt es kurze Beschreibungen



Liebhaber von Untermenüs sind entzückt: Der Klick auf »benutzen« beschert uns acht weitere Icons.

sentieren. Klicken Sie das »benutzen«-Symbol an, folgt ein Submenü mit acht weiteren Icons für bestimmte Aktionen wie »springen«, »ziehen« oder »drücken«. Die rechte Maustaste wird fürs Aufrufen der Hauptmenüleiste genutzt; mit links fummelt man sich durch die Verzweigungen: Klick auf »benutzen«, Klick auf »drücken«, Klick auf das Objekt, mit dem wir diese Aktion ausführen wollen – es entbehrt nicht einer gewissen Umständlichkeit. Die Story ist ein klarer Fall von Science-fiction: In der Parallel-Dimension vom Dienst trifft man auf verschiedene Wellen. Bei Sprüngen oder Angriffen auf böse Buben müssen Sie gutes Timing beweisen – und angesichts der Puzzles einen Hang zum Masochismus. Auch offensichtlich logische Aktionen werden lapidar mit »das geht nicht« kommentiert. (hl)

henrich lenhardt

Das Universum ist ebenso unendlich wie der Leidensweg von Core Design auf der Suche nach einem guten Adventure. Der Katastrophenfaktor von Curse of Enchantia war bekanntlich nach etwas härter, aber allzuviel haben die Briten in den letzten zwei Jahren nicht dazugelernt. Umständliche Bedienung, öde Puzzles und unfaire Stellen mit Ausprobier-Nötigung gehören nicht gerade zu den Tugenden, die einen Abenteuerer erfreuen. Die Story ist ausgelagert

und reißt kaum mit; konstant verwaschene Bilder lassen die Grafik veraltet wirken. Das wird durch nicht daran liegen, daß es sich bei Universe um eine Amiga-Umsetzung handelt? Es gibt Adventures, durch die man sich schwungvoll spielt; bei diesem Odwerk muß ich mich regelrecht quälen. Angesichts von schmucken Neuheiten wie »Kyzondia 3« bekommt Universe eine unangenehm shorewartige Ausstrahlung.

universe

286
 386/486
 VGA
 Super VGA
 Soundblaster
 V-Buster Pro
 General MIDI
 CD-Audio
 Joystick

Spieler-Typ	Adventure	Freies RAM: min. 500 KByte + 1 MByte EMS
Hersteller	Core Design	Festplattenplatz: ca. 6 MByte
Ca.-Preis	DM 90,-	Besonderheiten: Inoffizieller Nachfolger zu »Curse of Enchantia«.
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage	Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.
Anleitung	Deutsch: gut	
Spieltext	Deutsch: gut	
Bedienung	Ausreichend	
Anspruch	Für Fortgeschrittene	
Grafik	Befriedigend	
Sound	Ausreichend	

39

JETZT ERHÄLTlich!!

STERNENSCHWEIF

für CD-ROM!!

sternenschweif
für pc, cd-rom
bietet:

- 2 cd-roms voll mit grafik und audiodaten
- ca. 10 minuten filmähnliche sequenzen
- 38 soundtracks in cd-stereo-qualität



sternenschweif
für pc, cd-rom
bietet:

- umfangreiche grafik auf höchstem niveau
- sprachausgabe und digitalisierte soundeffekte
- nicht-linearer, veränderlicher spielablauf



**DIE
SCHICKSALSKLINGE
noch
erhältlich!!**

auf disk
oder cd-rom

WEITERHIN ERHÄLTlich:
Lösungsbuch
Speech-Pack (Disks)
Poster
Sternenschweif Best Of Audio-CD
T-Shirt

Sie erreichen uns:

hotline
07431-54323

mailbox:
07431-54326



FANPRO

www.fanpro.com
20. Friedrich-Strasse 1, 10117 Berlin

**STERNENSCHWEIF
&
DIE SCHICKSALSKLINGE**
sind überall im guten Fachhandel erhältlich



DEATH GATE

Legend legt las: Das neue Adventure der Kultfirma um Bab Bates bietet Grafik und Puzzles auf hohem Niveau. Dank Anklick-Bedienung nicht nur ein Fall für Freaks.

Jahrtausende lang waren Ihre Vorfahren im tödlichen »Labyrinth« eingesperrt, verbannt von den mächtigen Sagrans. Diese teilten einst das Land in fünf Reiche auf, zwischen denen nur über das »Death Gate« gewechselt werden kann: Neben dem Labyrinth gibt es die Welten des Feuers, des Gesteins, der Luft und der Erde. Nun aber führt Ihr mächtiger Vater immer größere Teile seiner Untertanen nach draußen und bereitet einen Krieg gegen die Unterdrücker vor. Sie bilden als sein magiebegabter Sprößling die Varhut und haben die Aufgabe, vier fehlende Siegel heranzuschaffen, um die Welten wieder zu vereinigen. Mit dem väterlichen Drachenschiff gelangen Sie zur ersten Welt Arianus. Auf deren fliegenden Inseln bekriegen die Menschen die Elfen, welche ihrerseits die Zwerge unterdrücken. Außerdem treibt eine geheimnisvolle Bruderschaft ihr Unwesen, mit der Sie schon bald Bekanntschaft schließen werden.

Death Gate ist im Stil der alten Textadventures gehalten, wird aber trotzdem vollständig per Maus gesteuert. Den Hauptteil des Bildschirms nimmt die jeweilige Raumgrafik ein, darunter befinden sich das Inventar sowie vier Bedienungs-Icons. Links vom Bild stehen einige wenige Verben, welche die Texteingabe ersetzen: Man klickt einfach auf einen im Bild zu sehenden Gegenstand oder Charakter (z.B. »Dragon«), worauf unten im Bild die Phrase »Talk to the Dragon« erscheint. Willen Sie nicht mit dem Drachen sprechen, sondern ihn angreifen, zeigen Sie nun einfach auf das

Take
Put
Give
Look at
Open
Close
Look
Wear
Remove



The room has filled with treasures and oddities you can't begin to identify.



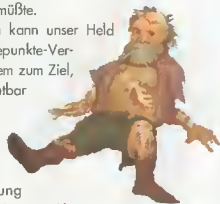
Mit der komfortablen Karte kommt man schnell zum Ziel

Ein einziger Spielzug bleibt uns, um die beiden Assassinen abzuwehren

Wart »attack«, das bei Anklicken des Flügelwesens zusätzlich erschienen ist. Sie können dem Drachen aber auch mit zwei Klicks einen Gegenstand geben oder einen Zauber auf ihn anwenden. Die Möglichkeiten sind also sehr umfangreich, ohne daß man in ellenlangen Wörterlisten herum-suchen müßte.

Zaubern kann unser Held

Hapla jederzeit, ohne Magiepunkte-Verbrauch und mit so ziemlich allem zum Ziel, was im Bild oder Inventar sichtbar ist – sich selbst eingeschlossen. Spätestens bei der Magie fällt auf, daß man vom Programm nie ein schnödes »Das geht nicht!« als Rückmeldung bekommt: Außer bei völlig unsinnigen Aktionen erhalten Sie grundsätzlich eine Begründung, weshalb etwas nicht funktioniert. Im Laufe des Spiels lernen Sie viele neue



jörg langer

Death Gate bietet alles, was ein modernes Adventure braucht: Einfache Bedienung, komfortables Autamapping, schön gezeichnete Grafiken, orchestrale Musikbegleitung und logische Puzzles.

Var allem die spannende Handlung fesselt mit ihren zahlreichen Wendungen an den Bildschirm; nach dazu vermittelt sie dezent etwas Morel, ohne daß dies aufgesetzt oder störend wirkt.

Die extrem umfangreichen Texte sind mit feinem Humor geschrieben und werden fast vollständig vorgelesen. Alle

Personen des Spiels haben eine Stimme erhalten und lauern, was das Zeug hält. Die Lippenbewegungen sind dabei übrigens absolut synchron zur Sprachausgabe.

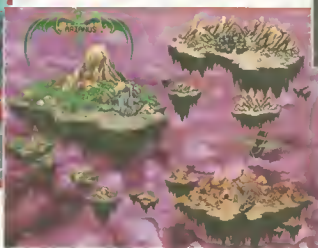
Um Death Gate zu genießen, sollten Sie angesichts der häufigen Gespräche und vielen Bücher gut Englisch können. Zudem sind einige der Puzzles sehr schwer – niemals aber unfair. Für mich ist Death Gate der Beweis, daß die »guten alten« Textadventures noch nicht tot sind – auch wenn bei diesem Spiel kein einziges Wort eingetippt wird.



Die Steuerkugel fehlt Per Zauberspruch wird das Gemälde betreten, die Kugel herausgeschoben und so das Schiff startklar gemacht.



Mit dem treuen Hund an der Seite stellt sich Hapla seinem Erzfeind

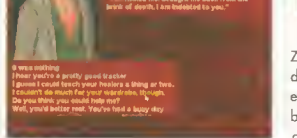


Auf den Übersichtskarten fliegt man von Ort zu Ort

Now that you've removed the ward, you see that the city beyond is wondrous, its splendor even dwarfs that of the Citadel.



"It's ironic me. Brought me back from the land of death. I am indebted to you."



Gespräche werden in diesem Bildschirm geführt

Handarbeit zu einem Spruch zusammen, alle anderen wählen den gewünschten Zauber einfach aus einer Liste aus. Die Magie wird in Death Gate nie als omnipotentes Mittel oder »Deus ex Machina« eingesetzt; Auch beim Zaubern müssen die Gesetze von Physik und Logik beachtet werden. Besonders nette Effekte hat übrigens der »Passession«-Spruch: Mit seiner Hilfe schlüpfen Sie mehrmals in die Gestalt eines Hundes und sehen Ihre Umwelt folgerichtig nur noch in Grautönen. Dummerweise muß man gerade dann eine farblose Flüssigkeit identifizieren...

Die Puzzles von Death Gate sind anfänglich recht einfach, werden aber bald schwieriger und beruhen keinesfalls immer auf dem »Benutze A mit B«-System. Stattdessen müssen mal andere Charaktere manipuliert, mal die verstreichende Zeit einkalkuliert und zudem grafische Rätsel gelöst werden. Letztere bestehen aus der Manipulation von Objekten in einem eigenen Bildschirm; so ist beispielsweise ein Rohrbruch zu überbrücken. Grundsätzlich erhalten Sie indirekt alle Hinweise, wie ein Puzzle zu lösen sein könnte, aber natürlich nicht auf dem Servierteller: Erkennen und nutzen müssen Sie die Andeutungen schon selber.

Die Super-VGA-Grafik (die auf Wunsch auch in häßlicher VGA-Auflösung angezeigt wird) ist detailliert und schön gezeichnet. Zahlreiche Zwischenanimationen verführen das Auge: So wird z.B. an jedes der im Spiel zu findenden Bücher erstmal herangezoomt,



Das Finale - noch ist der Drache nicht besiegt



Eines der grafischen Puzzles von Death Gate

bevor Sie die Seiten durchblättern. Neben vielen Musikstücken und Soundeffekten ist vor allem die (auf Wunsch auch abschaltbare) Sprachausgabe erwähnenswert. Alle 40 Personen des Spiels wurden von geschul-

ten englischen Sprechern gekannt vertont.

Die Konversationen mit anderen Charakteren sind neben den Puzzles dann auch der Hauptbestandteil des Spiels: In einem speziellen Bildschirm wählen Sie Ihre Fragen und Antworten aus. Teilweise schließt sich Ihnen der Gesprächspartner nach der Unterhaltung an, um Sie einige Zeit zu unterstützen. Schnaddrigkeit oder Lügen können durchaus zum vorzeitigen Ende Ihrer Mission führen. In deren Verlauf lernen Sie die wahren Hintergründe des Labyrinths kennen, entlarven Ihren Vater als paranoiden Schlächter und liefern sich ein packendes Finale mit Ihrem Erzfeind, dem Drachen des Bösen. (la)



im wettbewerb

Im Gegensatz zum letzten Legend-Titel Campanians of Xanth bietet Death Gate neben der spannenden Handlung auch stark verbesserte Technik sowie intelligente und anspruchsvolle Puzzles. Das schon etwas ältere Gateway 2, ebenfalls von Legend, ist für rätselhungrige Science-fiction-Fans sehr zu empfehlen, bietet aber noch das alte Eintipp-System. Für Einsteiger besser geeignet ist das witzige Kyranidia 3 von Westwood, das entfernt an die Lucasarts-Adventures erinnert. Braderbunds Multimedia-Schmuckstück Myst kommt ganz ohne Menüs und Texteingaben aus; es konzentriert sich auf mechanische und akustische Puzzles.

DEATH GATE	82
Kyranidia 3	80
Gateway 2	78
Myst	73
Campanians of Xanth	63

death gate

2MB
 386/486
 VGA
 Super VGA
 Soundblaster
 S'Blaster Pro
 General MIDI
 CD-ROM
 Mouse
 Joy-stick

Spiele-Typ	Adventure	Freies RAM: min. 450 KByte + 2 MByte EMS
Hersteller	Legend Entertainment	Festplattenplatz: ca. 4 MByte
Ca.-Preis	DM 130,-	CD-belegung: ca. 630 MByte
Kopierschutz	-	Besonderheiten: Umfangreiche Sprachausgabe, Undo-Funktion, Romanzauber-System.
Anleitung	Englisch; gut	Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA und Maus.
Spielexst	Englisch; sehr viel	
Bedienung	Sehr gut	
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis	
Grafik	Gut	
Sound	Sehr gut	



Dieses freundliche Paar hat uns gerade das Leben gerettet

The Last Dynasty

«Mit
traumhaften
Misch-Grafiken»
ASM

«Macht mit
tollen Videos
Appetit auf das
Spiel»

PC PLAYER

Ab Januar 95 auf CD ROM PC (Windows)



S I E R R A ®

Fragen Sie nach unserem kostenlosen Multimedia-Katalog:
Sierra Deutschland - Coktel Vision, Robert-Bosch-Str. 32
D-63303 Dreieich, Tel. : (06103) 99 400



ERHALTLICH FÜR IBM-PCS UND KOMPATIBLE

Wir befinden uns im Jahre 1930

Sie erhalten 100.000 Dollar sowie ein riesiges

Land- und Seegebiet mit zahlreichen Städten

und Metropolen.

Jetzt haben Sie 100 Jahre Zeit: Bauen Sie ein

Transport-Imperium auf, und behaupten Sie sich als

Transport Tycoon!

Bringen Sie die Dinge ins Rollen, und

erleben Sie wahre Größe mit Transport Tycoon!

AB SOFORT ERHÄLTlich



B R I N G E N S I E D I E D I N G E

TRANSPORT TYCOON



Entwicklung und Design

Chris Sawyer

I N S R O L L E N

MICROPROSE



NOCTROPOLIS

Finstermann Flux befiehlt eine Superschurken-Bande – und Sie werden mitten ins pralle Geschehen versetzt. Super VGA und Videomätzchen illustrieren das düstere Comic-Adventure.

Sadistische Schulte wüten in Noctropolis City? Chaos und Anarchie, Terror auf den Straßen? Anruf genügt, Darksheer ist schon zur Stelle! Der Held vom Dienst, wie alle Vertreter seiner Zunft in ein ungezügelltes Karnevals-Cape gehüllt, macht mit bizarren Terrartypen kurzen Prozess. Neulich erst hat er drei Erzfeinde besiegt und einbuchten lassen; die Bürger von Noctropolis sind entzückt. Da wird Darksheer melancholisch und sinniert über den Varruhestand – freilich auf Druck eines bösen Verlagsleiters, dem die schwindende Auflagenzahl des Darksheer-Camichefts mißfällt. Damit die letzte Ausgabe einen runden Schluß bekommt, wird der Held vom Bürgermeister geehrt und zieht sich von der aktiven Schurkenbekämpfung zurück. Jahn Grey ist verstimmt: Darksheer war sein Lieblingscomic, Paster des Helden und dessen Begleiterin Stiletta zieren seine Bude. Beruflich versucht sich Jahn als Inhaber eines Antiquariats, doch die Stapelhöhe der Rechnungen läßt auf schlechte Geschäfte schließen. In solch leeren Augenblicken macht das Schicksal gerne Dingdang: An der Tür steht ein unheimliches kleines Mädchen mit einem Päckchen vom Darksheer-



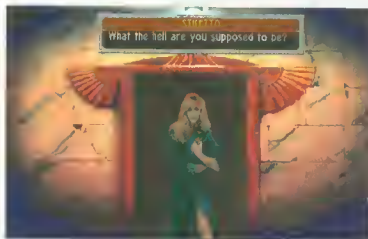
Im Dreieck sind alle Verben untergebracht, die Sie einsetzen dürfen



Das Allround-Kommando »Use/Benutze« läßt sich nur auf Gegenstände im Inventar anwenden

Verlag. Unser Jahn hat in einem Preisausschreiben gewonnen: Neben zwei ominösen Münzen enthält die Sendung eine neue Folge seines geliebten Comics. Nanu, ist Darksheer nicht eingestellt worden? Die Fortsetzung der Geschichte entpuppt sich jedenfalls als extrem bedrückend. Der Heras ist verschwunden; ganz nebenbei brach er das Herz von Stiletta, deren Gefühle er nicht erwiderte (klar, wer steht schon auf eine

heinrich lenhardt



Stiletta hat nach Darksheers Korb eine schwere Zeit durchgemacht. Können wir Sie zum Teamwork überreden?

Endlich kann man sich die lästigen Optikerbesuche für den Sehtest sparen: Wer bei Noctropolis alle Gegenstände auf Anhieb entdeckt, die in der düsteren Hintergrundgrafik versteckt sind, der muß schon einen echten Adlerblick haben. Die futzelligen, schwer erkennbaren Objekte sind nicht der einzige Fluch bei diesem durchgestylten Adventure. Undurchsichtige Dialogwondlungen (frohes Raten!) und unbefriedigende Bedienung (»User wird's schon richten!) lassen den Spieler zwischen Unterforderung und Frust hin

und her rotieren. Schade um die angeschrammte Spielbarkeit, denn Story und Styling sind nicht von Pappe. Die düster-brutale Comicstory in Verbindung mit einigen starken Hintergrundbildern kann gefallen; auch die komplette Eindeutschung ist erfreulich. Lediglich die Musik wirkt etwas schlüfrig. Miteinpaar Nachbesserungen bei Puzzledesign und Bedienung hätte Noctropolis richtig schick werden können. So bleibt's beim Beiß-die-Zähne-zusammen-Adventure für Fans marbider Storys, die viel Geduld haben.



im Wettbewerb

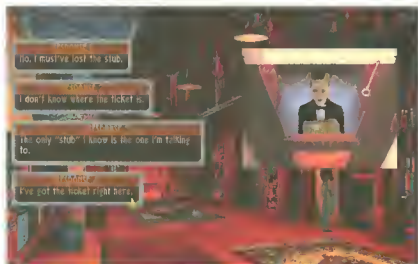
In der Abteilung »Grusel-Abenteuer« darf das schicke 7th Guest natürlich nicht fehlen – auch wenn sich hinter der edlen Aufmachung nur laue Denksparat-aufgaben verbergen. Eher subtil kommt der Thrill bei System Shock daher, Origins gehaltvollem SF-Action-Adventure. Superhero League of Hoboken beleuchtet das Heldentum von der heiteren Seite und bietet eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel. Daß man mit düster-gruseligen Adventure-Szenarien viel Unheil anrichten kann, bewies Cyberdreams nachhaltig mit seinem Schreckgespenst Darkseed. Da weiß man wieder, was man an Nactropolis hat...

System Shock	89
Super Hero League of Hoboken	70
7th Guest	62
NOCTROPOLIS	58
Darkseed	37

große, atemberaubend schöne Blandine mit einem tollen Job als Heldin vom Dienst?). Indes befreite der mysteriöse Flux diverse bizarre Schurken aus dem Gefängnis. Doch wer beschützt Nactropolis, nachdem Darksheer verschwunden ist? Nachdem wir die silberne Münze angefaßt haben, wird die Antwort klar: Jahn Grey wird in die Comicwelt versetzt und muß dort die verwaiste Heldenrolle übernehmen.

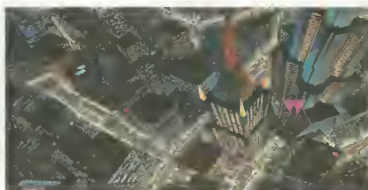
Für Story und Aufmachung gewinnt Nactropolis schon mal einen Ehrenpunkt. Denn zu Beginn kann man zwei Darksheer-Comicbände auf dem Bildschirm nachlesen; höchst professionell gezeichnet und in typischer tougher Superhelden-Manier; ein bisschen Sex und viel Gewalt. Die »erwachsene« Ausrichtung hat Methode; Electronic Arts will mit diesem ersten Comic-Trip keineswegs Computer-Kids ansprechen. Die gereifte Zielgruppe bekommt ein gut abgehangenes User-Interface serviert: Das Klicken der rechten Maustaste ruft ein Dreieck auf, das die ausgefallenen (um nicht zu sagen »unübersichtlich«) arrangierten Verben enthält. Klicken Sie das Tätigkeitswart Ihres Begehrs an und dann den Gegenstand, auf den sich das Kammanda bezieht – schon wird der Befehl ausgeführt.

Dabei gibt es einige Vereinfachungen: Das »Use/Benutze«-Kammanda läßt sich nur auf Gegenstände im Inventar anwenden. Details in der Hintergrundgrafik kann man allenfalls untersuchen, öffnen, verschieben oder gleich mitnehmen. Mit dem Menüpunkt »Travel« rufen Sie eine Stadtkarte von Nactropolis auf; durch Anklicken wird man sofort an den gewünschten Punkt transportiert. Die gräßtenteils düsteren Bilder animieren zum Griff an den Helligkeitsregler des Monitors, zumal viele Gegenstände sehr dezent untergebracht sind. Sprich: Leicht übersieht man ein wichtiges Objekt, weil der Cursor nicht warnend flackert, wenn inmitten der Hintergrundgrafik etwas Mitnehmbares ruht.



Jedes Bildchen repräsentiert ein anders Thema, zu dem Sie Ihr Gegenüber befragen können

Das eher gewöhnliche Spielprinzip wird neben der reizvollen Story von ein paar technischen Gags flankiert. Nactropolis bietet durchgehend Super-VGA-Grafik, was var allem bei den Comic-Szenen bestens zur Geltung kommt. Die einzelnen Spielfiguren humpeln digitalisiert durch die Landschaft; das soll besonders realistisch aussehen, wirkt aber nicht allzu elegant. Besser gefallen die immer wieder eingestreuten Videoclips, die bei der deutschen Version komplett synchronisiert sein werden. Bei allen Dialogen sieht man statt schlichter Standbilder ein Video des Gesprächspartners. (hl)



Klicken Sie das gewünschte Ziel auf der Stadtkarte an



nactropolis

778A 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 16Bit Pro General MIDI 128Kb 16Bit 16Kb 16Kb

<p>Spiel-Typ Adventure</p> <p>Hersteller Electronic Arts</p> <p>Co.-Preis DM 120,-</p> <p>Kopierschutz -</p> <p>Anleitung Deutsch: gut</p> <p>Spieltext Deutsch: gut (auch Sprachausgabe)</p> <p>Bedienung Befriedigend</p> <p>Anspruch Für Fortgeschrittene und Profis</p> <p>Grafik Gut</p> <p>Sound Befriedigend</p>	<p>Freies RAM: min. 4 MByte</p> <p>Festplattenplatz: ca. 1 MByte</p> <p>CD-Belegung: ca. 350 MByte</p> <p>Besonderheiten: Inklusives digitalisiertes Comic zum Lesen am Bildschirm. Mitunter recht gewalttätig; nicht für Kinder geeignet.</p> <p>Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.</p>
---	---



58

LOTHAR SUPER SOCCER

Nach ist nicht aller Matthäus' abend: In einem Remix des jüngsten Manchester-Programms von Krisalis feiert Libera Lathar sein Comeback.

Schlusspfiff. Bayern München ergurkte sich vor heimischer Kulisse ein 0:0 gegen den mauernden Gegner; das ganze Spiel war ein Langweiler. Wer ist jetzt der Retter des Sportreporters? Wer feuert auch nach dem müdesten Kick eine Salve tieferschürfender Analysen ab? Gebt das Mikrophon halt Lathar, dem Erfinder des rhetorischen Querpasses: »Das war natürlich sehr schwer gegen dieses gegnerische und mir hätten unsere Chancen verwirrt müssen...«.

Auf Computerbildschirmen kommt der Alt-Libera nicht ganz so flatt zum Zuge. Das letztjährige Matthäus-Programm war ein konvertiertes Schlunz-Soccer von Ocean. Auch Lathar-Feinde werden sich einig: Das hat der Mann mit der Nr. 10 nicht verdient! Bamica, mit schlechtem Gewissen geplagt, sorgt jetzt für eine weitere Matthäusierung. Als Grundlage fürs neue »Super Soccer« dient das in Ausgabe 10/94 gete-



Typisches Bayern-Abwehrverhalten: Einer liegt, zwei schlafen und Lathar kriegt eine Depression.



Mit deutschen Teams macht die Aufstellung mehr Spaß

stete »Manchester United Premier League Champions«. Lediglich zwei Änderungen fallen ins Gewicht: Zum einen wurden alle Mannschaften und Spielernamen von der Bundes- bis zur Oberliga komplett eingedeutscht. Zum anderen wird das Geschehen nicht mehr flach aus der Vagelperspektive, sondern von schräg-aben gezeigt. Ähnlichkeiten zur Perspektive von »FIFA Soccer« sind sicher nicht unbeabsichtigt.

Der neue Lathar spielt sich trotz dieser kosmetischen Karrekturen genauso wie die Manchester-Vorlage. Das schnelle Action-Gekicke nutzt nur einen Feuerknopf aus; das Anbringen vallenderer Pässe und gut dosierter Schüsse ist entsprechend hakelig. Für die Langzeit-Motivation nicht unwichtig ist der Liga-Modus: Spielen Sie die Bundesliga oder eine selbstgeschnittene Gruppe durch. Jeder Kicker hat bestimmte Stärken und Schwächen; Leistungsträger können durch Verletzungen und Sperr'en ausfallen. Neben der Joystick-Action ist deshalb auch ein wenig Trainer-Feinfühligkeit bei der Aufstellung gefragt. (hl)



Vorher - nachher: Das Varbild Manchester United...



...und die neue Grafik-Perspektive bei Super-Lathar

heinrich lenhardt

Wir können es Bamico nicht verdenken: Um die Lathar-Lizenz auszuweiden, wird nach der letztjährigen Katastrophe jetzt ein (gotilab-beseres) Programm nachgeschoben. Wer sich schon vor ein paar Wochen Manchester United League Champions zugelegt hat, der hütete sich vor dem Doppelkoff. Zwar ist die schräg-aben-Perspektive einen Hauch übersichtlicher, aber beim Spielablauf hat sich nichts geändert.

Recht kurzweilig kann es durchaus zugehen. An Tarzen herrscht kein Mangel, der

Kick-and-Rush-Charme funktioniert ganz gut und zumindest kurzfristig hat man seinen Spaß. Trotz der Anbiederung auf die FIFA-Perspektive kommt Lathar Zwa aber nicht on grafisches Niveau und Steuerungsvielfalt des großen Rivalen heran. Für Matthäus-Verhältnisse ein ardentliches Programm. Gegenüber der englischen Version ist sogar eine Aufwertung drin: zwei Extrapunkten für die neue Perspektive; ein weiteres für den Atmosphäre-Bonus dank deutscher Teams.



lothar matthäus super soccer

286 386/486 VCA Super VGA Soundblaster 16 S 32bit Pro 16bit MIDI 16bit Audio 640x480 660x480 660x480 660x480

Spieler-Typ Sportspiel
Hersteller Krisalis
Ca.-Preis DM 90,-
Kopierschutz -
Anleitung Deutsch; gut
Spieltext Deutsch; befriedigend
Bedienung Befriedigend
Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik Ausreichend
Sound Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten: Spielerisch identisch zu Manchester League Champions, aber mit deutschen Vereinen und neuer Grafik-Perspektive.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 1 MByte RAM und Digital-Joystick.



Klasse statt Masse

Über 1000 Motive und Vorlagen

Die **Aktuelle Grafikbibliothek** erschlägt Sie nicht mit 10.000 ClipArts. Qualität und komfortables Handling sind angesagt: Prämierte Grafiker haben rund 1.000 Einzel-Motive und Gestaltungsmuster eigens für diese Kollektion geschaffen. Irrten Sie nicht länger durch ClipArt-Labyrinth um irgendwo ein Bildchen auszugraben, das irgendwie zu Ihrem Gestaltungsthema passen könnte. Holen Sie sich lieber aus der **Aktuellen Grafikbibliothek** genau das Sujet, das Sie wirklich brauchen.

So einfach geht's: aus der Bilddatenbank mit der super-komfortablen Oberfläche oder aus dem praktischen Ringordner mit dem den reprofähigen (!) Vorlagen ziehen Sie sich heraus, was immer Sie wollen. Das ausgewählte Motiv kombinieren Sie mit raffinierten Stilelementen, kolorieren es nach Belieben oder zerlegen es!

Kreativität ohne Grenzen ist eine Sache, das praktische Handling eine andere: Die **Aktuelle Grafikbibliothek** garantiert beides: Motive und Muster, stilistisch perfekt, in einer Vielfalt sondergleichen, Kombinationen und Bearbeitungsmöglichkeiten noch und noch. Und alles so organisiert, daß man schnell und unkompliziert zur perfekten Lösung kommt. Ob PC, Mac oder Amiga, ob Diskettenlaufwerk oder CD-ROM-Drive - die **Aktuelle Grafikbibliothek** paßt immer, bei voller Kompatibilität mit allen gängigen DTP-, Text- und Bildverarbeitungsprogrammen.

Also: nichts wie raus mit der Bestellung, damit schon Ihr nächstes Grafik-Projekt rundum Spaß macht. Damit Sie ungestresst ein tolles Ergebnis hinkriegen, Grafik-Design vom Feinsten eben!

AKTUELLE GRAFIK- BIBLIOTHEK

FÜR
PC
AMIGA
APPLE MACINTOSH

AKTUELLE
GRAFIK-
BIBLIOTHEK

CD ROM

Testen Sie zehn Tage lang ohne Risiko:

Praktischer Ringbuchordner im Format DIN A4, Grundausstattung rund 230 Seiten, einschließlich CD-ROM und GRATIS-Demoskette.
Bestell-Nr.: 12200, DM 199,- zuzüglich Versandkosten. Wahlweise mit fünfzehn 3 1/2"-Disketten.



INTEREST-VERLAG
Pochwerk für Special Interest
Publikationen und Anwerdenschwere
Hofstra-Röhren-Straße 7, D-86161 Augsburg
Tel. 08 21 / 56 07 - 0
Fax 08 21 / 56 07 - 299

JA, senden Sie mir sofort:

☐ Expl. „Aktuelle Grafikbibliothek für PC, Amiga, Apple Macintosh“
Ordner DIN A4, ca. 230 Seiten, CD-ROM mit über 1000 Grafiken, Grafik-Demoskette, wahlweise

fünfzehn 3,5"-Disketten, Bestell-Nr. 12200, DM 199,- zzgl. Versandkosten. Alle 2-3 Monate erhalten Sie Erweiterungen zum Grundwerk mit je ca. 70 Seiten (etwa 250 Grafiken), inkl. CD-ROM (wahlweise ca. fünf 3,5"-Disketten), zum Preis von DM 99,- (Abbestellung jederzeit möglich)

Bestell-Nr. 612200 DOS-HD-Disketten nur 3,5"-Format

Bestell-Nr. 512200 CD-ROM für Macintosh

Bestell-Nr. 712200 MAC-HD-Disketten nur 3,5"-Format

Bestell-Nr. 512250 CD-ROM für DOS und Amiga

Bestell-Nr. 712250 AMIGA-HD-Disketten nur 3,5"-Format

Meine Anschrift:

Firma:
Vorname, Nachname:
Funktion:
Telefon:
Straße, Haus Nr.:
PLZ, Ort:

Mit unterschrieben Sie hier Ihre Bestellung! Sie haben das Recht, Ihr getestetes Werk innerhalb von 10 Tagen ab Lieferung an den INTEREST-VERLAG GmbH, Hofstra-Röhren-Straße 7, D-86161 Augsburg, zurückzusenden, wobei zur Freiwahlung das Datum der Absendung genügt. Sie kommen dadurch von allen Verpflichtungen aus der Bestellung frei.

Datum, Unterschrift

IN19031

Neuer

Die Lothar Matthäus

Fußball-Simulation:

Näher dran als im Stadion!



• Unterschiedliche Platzverhältnisse von trocken bis neblig.

• Mit dem Tacti-Grid können Sie in jedem Spiel Ihre absolute Wunschformation zusammenstellen. Bevorzugen Sie die Viererkette oder doch lieber den Libero vor der Abwehr?

• Trainer- und Fußballstadien-Namen.

• Original Kartenregelung (z.B. 4 gelbe Karten = 1 Spiel gesperrt).

• Bis zu vier menschliche Spieler können in der 1. und 2. Liga gegeneinander antreten. Mit Super-Cup, Meisterschaft und eigenen Pokalen.

• Nachspielzeit sowie Verlängerung und Elfmeterschießen bei Pokalspielen.

• In vielen Statistiken werden alle Begegnungen, Torschützen, Tabellen, der eigene Kader und vieles mehr angezeigt.

• Gelbe und rote Karten sowie verschiedene Verletzungen (und dementsprechende Ausfallzeiten des Spielers) bei Fouls.

• Wechselnde Motivation der Spieler abhängig von Tabellenauf- oder abstieg usw.

• Isometrische 3D Ansicht.

• Verschiedene Kamerawinkel bei Zeitlupenwiederholungen.



Meister:

SUPER SOCCER

Für PC, Amiga und CD ROM.
Demnächst auch für SUPER NINTENDO
und Mega Drive.



KRISALIS
SOFTWARE LTD.



Im Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT



RISE OF THE ROBOTS

Fließende Animationen in Super VGA, aber morsche Spielbarkeit: Das Prügelduell der Roboter setzt schnell Rost an.

Weihnachtszeit – Roboterzeit. Nach »Earth-siege« und »One must fall« ist Mirages »Rise of the Robots« das dritte Programm in diesem Monat, das sich mit dem Duell verschiedener Blechrechen auseinandersetzt. Hier spielt mal wieder ein Superroboter verrückt, der sich ähnlich verwandeln kann wie Schwarzeneggers Kontrahent in »Terminator 2«. Er regelt eine Firma systematisch ab, um mit weiteren Schrauben-Monstern die Weltherrschaft zu erringen. Der Spieler wird als Cyborg ausgesandt, um den sogenannten Supervisor zu vernichten.

Untermalung von brillanten Klängen des Queen-Gitaristen Brian May startet das Spiel an einem Terminal innerhalb der Firma. Sie bestimmen, ob Sie erst einmal ein paar Runden trainieren oder gleich die eigentliche Aufgabe anpacken wollen. Einige Trainingseinheiten werden nicht schaden, da die sechs verschiedenen Gegner alles andere als leichte Brocken sind. Die Steuerung des eigenen Cyborgs ist simpel: Mit dem Joystick geht man vor und zurück, springt, duckt sich oder teilt Schläge aus. Der zweite Feuerknopf dient nur zum Abblocken von Angriffen. Zwei schwer zu verwirklichende Spezialmanöver stehen zur Verfügung, deren Ausführung aber meist Glückssache ist. Somit bleiben nur schnelle Kicks aus dem Sprung



Der Samurai-Roboter gibt uns ardentlich eins auf die Mütze



Unser Cyborg schlägt auf einen schwerfälligen Arbeitsroboter ein

oder Tritte aus der Hüfte, um die starken Killersroboter auszuschalten. Wer länger auf dem Feuerknopf bleibt, schlägt stärker zu, ist in der Zwischenzeit aber wehrlos.

Haben Sie einen Gegner nach drei, fünf oder sieben Runden ausgeschaltet, folgt eine SVGA-Zwischensequenz, die den weiteren Verlauf

der Handlung illustriert: Der Cyborg läuft durch die Gänge, stößt irgendwann auf den nächstgrößeren Gegner und alles beginnt von vorne.

Die Grafiken der Spielfiguren sind dabei eine Augenweide: Weich animiert, mit Licht- und Schatteneffekten gerendert und durch die SVGA-Auflösung sieht alles sehr filmbühnig aus. Bei jedem Treffer klumpt es wie in Papis Werkzeugkiste und wenn ein schwerer Gegner springt, wackelt beim Aufprall der Bildschirm vor Schreck.

(fs)

florian stangl

Örks, da hat mal wieder jemand zu lange mit »3D-Studio« rumgefummelt und dabei das Spieldesign vergessen. Die Grafiken von Rise of the Robots sind mit Abstand die besten aller Prügelspiele; auch der Soundtrack von Brian May ist erste Sahne. Doch das Spiel selbst kann man getraut vergessen. Die Steuerung ist nervig ungenau, der Cyborg zu faul, sich schnell zu bewegen und die Stärke der Gegner einfach unfair. Ohne die drögen Spezialmanöver gibt es kein Weiterkommen, doch das Ausführen derselben fällt unter die

Rubrik »Glückssache«. Man darf nicht speichern, seinen Cyborg aufrüsten, schnelle Schlagfolgen abfeuern, Extras sammeln oder im Zweispieler-Modus mit den selben Robotern kämpfen. »One must fall« ist da spielerisch wesentlich intelligenter. Der Handlungsverlauf kühlt die letzte Spannung: Roboter umnieten, Animation ansehen, Roboter einstampfen, usw. Da sehe ich mir lieber »Terminator 2« an und häre anschließend die »Back to the Light«-CD von Brian May – ohne störendes Beiwerk wie lange Nachladezeiten.



rise of the robots

→ 286

→ 386/486

→ VGA

→ Super VGA

→ Soundblaster

→ 5 Floppy Pro

→ General MIDI

→ CD-Audio

→ Mouse

→ Joystick

Spieler-Typ

Hersteller

Ca.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Prügelspiel

Mirage/Time-Warner

OM 120,-

–

Englisch: befriedigend

Englisch: sehr wenig

Gut

Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Sehr gut

Befriedigend

Freies RAM: min. 400 KByte

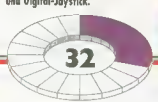
+ 2 MByte EMS / XMS

Festplattenplatz: –

CD-Belegung: ca. 75 MByte

Besonderheiten: Soundtrack teilweise von Queen-Gitarist Brian May; Zwei-Spieler-Modus.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Digital-Joystick.



The Greatest Paper Airplanes

für Windows.

25



Katty Hawk

Der phantastische Preis
für das englische Programm
- auf Diskette
Preis: 14,90 DM

59,95 DM

CDM

Software GmbH

ONE MUST FALL NEU!

CDV

ONE MUST FALL 2007

Best-Nr. CDR2022

DM 9.95

Der Schreibtrainer

DER SCHREIBTRAINER FÜR WINDOWS

NEU!

Best.-Nr. CDR2009
DM 39,95

Depth Dwellers
Depth Dwellers
 A Stord/Media South Product

Cined
 30-minute tape only

Best Nr. CD2.02
DM 49.95

NE MUST FALL ist ein hochklassig animiertes Spiel für IBM-PC, Solaris, mirage, Amiga und realistische Animationen. Es ist ein hervorragendes Beispiel für eine andere Taktik. Auch wenn es nicht um das Ducken, Springen, Verfeuern von Hardware Min/386er PCs, sondern um Respekt und 4MB RAM, insgesamt 10 tolle Shareware-Games!

Schreibtrainer lernen Sie auf schnelle Weise das schnelle 10-Finger-System DER SCHREIBTRAINER wertet Ihre Leistung exakt zeilenweise nach. Dabei werden Sie sofort korrigiert. Auch Finger, die Sie falsch einsetzen, werden sofort korrigiert. So lernen Sie, wie Sie die Tasten richtig einsetzen. So lernen Sie, wie Sie die Tasten richtig einsetzen. So lernen Sie, wie Sie die Tasten richtig einsetzen.

MYSTIC TOWERS: Der neueste Hit von **Apogee**. Übernehmen Sie die Rolle des Lebenswärters Baron Baldini und helfen Sie den Towniespiele, die Bürger ihrer Väter von geheimnisvollen Bestien zu befreien. Überall spukt es: keine Nacht ist Ruhe, Rassen, Götter und Geheule! Sie überleben mehr ruhig schlafen. In der **540** Minuten mit **Stützenden Soundeffekten**, **30 Himmeln**, **vielen Zeilenparaphrasen**, **Waffen** und **Schallmischen** schlagen Sie sich durch eine Welt voll amüsanten Begebenheiten. Hierbei kann Baron sehr interaktiv eingreifen. Mit **gerissenem** und **welchem**, sehr guter digitaler Musik und **welchem** VGM-Scrolling bietet dies **3D VGM** Jagd alles, was mit tiefem Spielplatz **denkbar** werden kann.

Depth Dwellers ist ein ultra-realistisches 3D **Virtual Reality**-Batharpiel. Sinn der Sache ist also, in die geheimnisvollen Minen Eros die typischen Forscher vom Vokabe der 3D zu finden und zu sammeln. Vom Haken der, das die Spieler zu einem dem ultrareichen Material aus den Minen Eros, eine Superwaffe bauen. Somit werden auch die übrigen acht Planeten des Sonnensystems bald nur noch Südkolonien der Vrie. Ihre Mission ist alles andere als einfach. Wie **gefährlich** **Gegner** und geheimnisvolle, unterirdische Wesen, die die Spieler in der **VR** **interessant**. Genießen Sie unglaublich realistischer Action! Depth Dwellers bietet mit dem Stereodring für Ihre Soundkarte und der faszinierenden **3D-Darstellung (3D-Brille liegt oft)** ein Abenteuer für alle Dimensionen, die Sie wahrnehmen können. Was Sie bisher kannten, wird überholt sein. Genießen Sie **Stereographic** und **Virtual Reality**.

Kat's Power Schoner	Die vielen schönen	
Shareware	PD- und Freeware	
gültigmaschinen	muchen Arbeitspa-	
unter Windows zur Mit-	teilung	
Sammlung wurden die besten und witzig-		
sten Programme ausgewählt: 30 AF		
terdark-Module, 80 Schoner im		
SCR-Format für den integrierten		
Win3.1 ScreenSaver und 10		
Kalender zu diesem Thema		
Die Schoner lassen sich		
bequem über das Mit-		
teilerteils Windows		
Moni testen und		
installieren.		


Best-Nr. CDR1849
DM 39,95

VirtualWorld Sampler
EROTIK
Best-Nr. EDR1764
DM 24 95

WinBTX Mozart
Best-Nr. CDR2004
DM 49,95

DM 9,95

DM 19,95
Waschen PU14
Best.-Nr. CDR2006
DM 19,95
Lernen PU14
Best.-Nr. CDR2007
DM 19,95

Ankreuzen 

Abschneiden und die Post geht ab!

Kel	Best.-Nr.	Prels
David	CDR1764 DM	24,95
JURI	CDR2008 DM	19,95
JURI	CDR2008 DM	19,95
JURI	CDR2007 DM	19,95
hart	CDR2004 DM	49,95
18	CDR1849 DM	39,95
DM	CDR2102 DM	39,95
DM	CDR1851 DM	59,95
sk	V10-813 DM	59,95
CD	CDR2022 DM	9,95
ion	CDR2009 DM	39,95
CD	CDR1949 DM	29,95
CD	CDR2005 DM	9,95
CD	CDR1850 DM	14,95
DM	CDR3000 DM	9,95
CD	CDR1786 DM	79,95
CD	CDR1755 DM	59,95
CD	CDR1809 DM	39,95

Quatre Command & F15. Endlich gibt es gute Aktionsspiele für Windows. Mit ihrem Jet heizen Sie durch die Gegend und brennen, was das Zeug hält. Mit **toller 256-Farben-Grafik** und **intelligenter Game-Steuerung** ist das ein **echter Action-Game**. **2 Stunden** Spielzeit. **2000** weitere Versionen plus 3D Sharewareprogramme für Windows.

APOGEE Gold Selection Vol.1. Die ultimative APOGEE-CD. **Alle** **14** **besten** **APOGEE Shareware-Games** auf einer CD. Wer nicht will, wieviel Spiel anspruchsvoller PC-Spiele von heute machen, braucht diese CD. Wer APOGEE schon kennt, hat sie sich erwünscht! Incl. dem topaktuellen **APOGEE** **Shareware-Games** **Apocalypse**, **Halfway to Hell**, **Die Wägen**, **Coma**, **Monster Bash**, **Dark Ages**, **Duke Nukem**, **Dr. Doom**, **Dr. Doom 2**, **Dr. Doom 3**, **Dr. Doom 4**, **Dr. Doom 5**, **Dr. Doom 6**, **Dr. Doom 7**, **Dr. Doom 8**, **Dr. Doom 9**, **Dr. Doom 10**, **Dr. Doom 11**, **Dr. Doom 12**, **Dr. Doom 13**, **Dr. Doom 14**, **Dr. Doom 15**, **Dr. Doom 16**, **Dr. Doom 17**, **Dr. Doom 18**, **Dr. Doom 19**, **Dr. Doom 20**, **Dr. Doom 21**, **Dr. Doom 22**, **Dr. Doom 23**, **Dr. Doom 24**, **Dr. Doom 25**, **Dr. Doom 26**, **Dr. Doom 27**, **Dr. Doom 28**, **Dr. Doom 29**, **Dr. Doom 30**, **Dr. Doom 31**, **Dr. Doom 32**, **Dr. Doom 33**, **Dr. Doom 34**, **Dr. Doom 35**, **Dr. Doom 36**, **Dr. Doom 37**, **Dr. Doom 38**, **Dr. Doom 39**, **Dr. Doom 40**, **Dr. Doom 41**, **Dr. Doom 42**, **Dr. Doom 43**, **Dr. Doom 44**, **Dr. Doom 45**, **Dr. Doom 46**, **Dr. Doom 47**, **Dr. Doom 48**, **Dr. Doom 49**, **Dr. Doom 50**, **Dr. Doom 51**, **Dr. Doom 52**, **Dr. Doom 53**, **Dr. Doom 54**, **Dr. Doom 55**, **Dr. Doom 56**, **Dr. Doom 57**, **Dr. Doom 58**, **Dr. Doom 59**, **Dr. Doom 60**, **Dr. Doom 61**, **Dr. Doom 62**, **Dr. Doom 63**, **Dr. Doom 64**, **Dr. Doom 65**, **Dr. Doom 66**, **Dr. Doom 67**, **Dr. Doom 68**, **Dr. Doom 69**, **Dr. Doom 70**, **Dr. Doom 71**, **Dr. Doom 72**, **Dr. Doom 73**, **Dr. Doom 74**, **Dr. Doom 75**, **Dr. Doom 76**, **Dr. Doom 77**, **Dr. Doom 78**, **Dr. Doom 79**, **Dr. Doom 80**, **Dr. Doom 81**, **Dr. Doom 82**, **Dr. Doom 83**, **Dr. Doom 84**, **Dr. Doom 85**, **Dr. Doom 86**, **Dr. Doom 87**, **Dr. Doom 88**, **Dr. Doom 89**, **Dr. Doom 90**, **Dr. Doom 91**, **Dr. Doom 92**, **Dr. Doom 93**, **Dr. Doom 94**, **Dr. Doom 95**, **Dr. Doom 96**, **Dr. Doom 97**, **Dr. Doom 98**, **Dr. Doom 99**, **Dr. Doom 100**, **Dr. Doom 101**, **Dr. Doom 102**, **Dr. Doom 103**, **Dr. Doom 104**, **Dr. Doom 105**, **Dr. Doom 106**, **Dr. Doom 107**, **Dr. Doom 108**, **Dr. Doom 109**, **Dr. Doom 110**, **Dr. Doom 111**, **Dr. Doom 112**, **Dr. Doom 113**, **Dr. Doom 114**, **Dr. Doom 115**, **Dr. Doom 116**, **Dr. Doom 117**, **Dr. Doom 118**, **Dr. Doom 119**, **Dr. Doom 120**, **Dr. Doom 121**, **Dr. Doom 122**, **Dr. Doom 123**, **Dr. Doom 124**, **Dr. Doom 125**, **Dr. Doom 126**, **Dr. Doom 127**, **Dr. Doom 128**, **Dr. Doom 129**, **Dr. Doom 130**, **Dr. Doom 131**, **Dr. Doom 132**, **Dr. Doom 133**, **Dr. Doom 134**, **Dr. Doom 135**, **Dr. Doom 136**, **Dr. Doom 137**, **Dr. Doom 138**, **Dr. Doom 139**, **Dr. Doom 140**, **Dr. Doom 141**, **Dr. Doom 142**, **Dr. Doom 143**, **Dr. Doom 144**, **Dr. Doom 145**, **Dr. Doom 146**, **Dr. Doom 147**, **Dr. Doom 148**, **Dr. Doom 149**, **Dr. Doom 150**, **Dr. Doom 151**, **Dr. Doom 152**, **Dr. Doom 153**, **Dr. Doom 154**, **Dr. Doom 155**, **Dr. Doom 156**, **Dr. Doom 157**, **Dr. Doom 158**, **Dr. Doom 159**, **Dr. Doom 160**, **Dr. Doom 161**, **Dr. Doom 162**, **Dr. Doom 163**, **Dr. Doom 164**, **Dr. Doom 165**, **Dr. Doom 166**, **Dr. Doom 167**, **Dr. Doom 168**, **Dr. Doom 169**, **Dr. Doom 170**, **Dr. Doom 171**, **Dr. Doom 172**, **Dr. Doom 173**, **Dr. Doom 174**, **Dr. Doom 175**, **Dr. Doom 176**, **Dr. Doom 177**, **Dr. Doom 178**, **Dr. Doom 179**, **Dr. Doom 180**, **Dr. Doom 181**, **Dr. Doom 182**, **Dr. Doom 183**, **Dr. Doom 184**, **Dr. Doom 185**, **Dr. Doom 186**, **Dr. Doom 187**, **Dr. Doom 188**, **Dr. Doom 189**, **Dr. Doom 190**, **Dr. Doom 191**, **Dr. Doom 192**, **Dr. Doom 193**, **Dr. Doom 194**, **Dr. Doom 195**, **Dr. Doom 196**, **Dr. Doom 197**, **Dr. Doom 198**, **Dr. Doom 199**, **Dr. Doom 200**, **Dr. Doom 201**, **Dr. Doom 202**, **Dr. Doom 203**, **Dr. Doom 204**, **Dr. Doom 205**, **Dr. Doom 206**, **Dr. Doom 207**, **Dr. Doom 208**, **Dr. Doom 209**, **Dr. Doom 210**, **Dr. Doom 211**, **Dr. Doom 212**, **Dr. Doom 213**, **Dr. Doom 214**, **Dr. Doom 215**, **Dr. Doom 216**, **Dr. Doom 217**, **Dr. Doom 218**, **Dr. Doom 219**, **Dr. Doom 220**, **Dr. Doom 221**, **Dr. Doom 222**, **Dr. Doom 223**, **Dr. Doom 224**, **Dr. Doom 225**, **Dr. Doom 226**, **Dr. Doom 227**, **Dr. Doom 228**, **Dr. Doom 229**, **Dr. Doom 230**, **Dr. Doom 231**, **Dr. Doom 232**, **Dr. Doom 233**, **Dr. Doom 234**, **Dr. Doom 235**, **Dr. Doom 236**, **Dr. Doom 237**, **Dr. Doom 238**, **Dr. Doom 239**, **Dr. Doom 240**, **Dr. Doom 241**, **Dr. Doom 242**, **Dr. Doom 243**, **Dr. Doom 244**, **Dr. Doom 245**, **Dr. Doom 246**, **Dr. Doom 247**, **Dr. Doom 248**, **Dr. Doom 249**, **Dr. Doom 250**, **Dr. Doom 251**, **Dr. Doom 252**, **Dr. Doom 253**, **Dr. Doom 254**, **Dr. Doom 255**, **Dr. Doom 256**, **Dr. Doom 257**, **Dr. Doom 258**, **Dr. Doom 259**, **Dr. Doom 260**, **Dr. Doom 261**, **Dr. Doom 262**, **Dr. Doom 263**, **Dr. Doom 264**, **Dr. Doom 265**, **Dr. Doom 266**, **Dr. Doom 267**, **Dr. Doom 268**, **Dr. Doom 269**, **Dr. Doom 270**, **Dr. Doom 271**, **Dr. Doom 272**, **Dr. Doom 273**, **Dr. Doom 274**, **Dr. Doom 275**, **Dr. Doom 276**, **Dr. Doom 277**, **Dr. Doom 278**, **Dr. Doom 279**, **Dr. Doom 280**, **Dr. Doom 281**, **Dr. Doom 282**, **Dr. Doom 283**, **Dr. Doom 284**, **Dr. Doom 285**, **Dr. Doom 286**, **Dr. Doom 287**, **Dr. Doom 288**, **Dr. Doom 289**, **Dr. Doom 290**, **Dr. Doom 291**, **Dr. Doom 292**, **Dr. Doom 293**, **Dr. Doom 294**, **Dr. Doom 295**, **Dr. Doom 296**, **Dr. Doom 297**, **Dr. Doom 298**, **Dr. Doom 299**, <

VIRTUAL VIVID Sampler · Multimedia-Erotik! Dieser Erotik-Sampler zeigt auf über 233 MB Ausschnitte aus vielen VIVID-Chips. *Tolle Animationen!*

WinBTX Mozart ist ein Multimedia BTX-Decoder. Features: CEPT-Protokoll Darstellung von BIM-Doppeldockereiten (nach CEPT) **Photo-BTX durch eingebauten Bildbetrachter FUNI-fare BTX-Sound- und Sprachausgabe** Regionalbereichswechsel Iconmenüs für alle BTX-Funktionen automatisches Login **turbo-schneller Bildaufbau** Diese CD enthält zwei Vollversionen von WinBTX: **Für Windows und für LINUX!**

Jazz Jackrabbit - Ein phantastisches
Junge und Run Spiel mit **extrawelchem**
Smooth-Scrolling. Der kleine Nase Jazz
Jackrabbit ist hierbei die Spielfigur. Alle
Hindernisse wie Schildkröten u.ä. sollen
aus dem Weg geräumt werden, um den
terroristisch gesinnten Turtles die Macht
zu nehmen. Insgesamt 10 feine Share-
ware-Spiele zum Minipreis!

Verwaltung Purl Über 400 Programme bringen System in Ihre Briefmarkensammlung, Adressen, Fremdsprachenkartei etc. und erleichtern Ihnen die Arbeit!

Wissen Pur! - 270 Datenbanken, Astronomieprogramme, Funktionsplotter, alles zu **TEX** etc. - Ideal für jeden vom Schüler bis zum Professor!

Lernen Pur! - Kein Lehrer ist so geduldig

wie der PCI lernen Sie, was Sie schon
immer wissen wollten! 117 Programme für
effektives Lernen am PCI!

Bestellung!

ABSENDER

--	--	--	--	--	--	--	--

• Bitte nicht vergessen! Kunden-Nr. (falls bekannt)

 Name _____

Betreff: Telefon	
Sende P.K.Z. Ort	
Datum	
Uhrzeit	
<input type="checkbox"/> Anruf über D.M. _____ Regl. Nr. _____ <input type="checkbox"/> per Nachnahme _____ <input type="checkbox"/> per Luftfracht vom nachfolgenden Datum _____	(Anrufer-Nr.) 7 (Stk) (Fernanruf) 10 (Stk) (Fernanruf) 7 (Stk)
Sende P. Z. Ort	
K.T.	
<input type="checkbox"/> per Luftfracht _____ <input type="checkbox"/> per Luftfracht _____	
Betreff: Telefon	
Sende P.K.Z. Ort	

Bestellung zuzü 2,00 €
MDV Software & Design GmbH

ONE MUST FALL: 2097

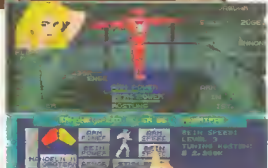
Da fliegt mir doch das Blech weg:
Prügeln Sie mit Ihrem rabiaten Rabater
den Kallegen die Schrauben grün
und blau.

Warum sallen sich eigentlich immer nur Menschen die Köpfe einschlagen? Mit Robotern geht das genauso gut, scheppert sogar lauter und ruft nicht gleich die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auf den Plan, wenn mal eine Schraube durch die Luft segelt oder einem Rabater das Blech wegfällt. Jenseits der Prügeleskapaden »Street Fighter« oder dem indizierten »Mortal Kombat« darf man bei »One must fall: 2097« sein Gegenüber zwar ardentlich verdröseln, doch sitzen beide Kämpfer in den Stahlklassen so sicher wie in Abrahams Schoß.

Die nebensächliche Vorgeschichte: Zehn Mitarbeiter einer Firma reißen sich darum, neuer Boß auf dem lauschigen Außenposten Ganymed rechts vom Jupiter zu werden. Wer alle Kallegen vernüßelt und auch den Chef der Firma windelweich kloppt, gewinnt. Zur Verfügung stehen zehn Raba-



Ein gelungener Kick auf die Nase
des Gegners



Hier wird der Rabater getunt und
aufgerüstet

ter mit unterschiedlichen Eigenschaften und mehreren Spezialschlägen, die dem Gegner entsprechend viel Energie abziehen, aber nicht einfach zu verwirklichen sind. Wilde Joystick-Manöver und etwas Geduld müssen Sie schon investieren, bis Sie alle Bewegungen perfekt beherrschen.

Wer sich in kleinen Duellen warmgeprügelt hat, steigt in den Weltkampf ein, der Turniere in verschiedenen Schwierigkeitsgraden anbietet. Vor einem richtigen Kampf in einer der fünf Arenen sollte man sich im Simulator mit den Gegnern

Die Sound-Komplette Lösung

für DOS- & Windows
Anwender!



Das Hard- und Software-Paket:
• Super Sound-Software
HighSpeed-Treiber für
besten Klang
• deutsches Handbuch
miroSOUND PCM1 pro

Einfach einsetzen und ab geht's!

Für weitere Informationen Diagramm ebenfalls an:

mini Computer Products AG - Carl-Miele-Straße 4-D-38192 Bremerheide

Das Sound-Erlebnis für Musis & Games!
miroSOUND PCM1 pro
inkl. HQ-9000 Stereo Rack, Sound Forge Wave Editor,
7-Kanal-Stereo-Mixer und Ballade Sequencer-Software

395,-
unverbindliches Preisangebot

PH-Hepp 1/88

Roaring Live-Sound for Music & Games!

miroSOUND PCM1 pro:
Der Live-Hammer für alle Musik- und Gamefans!

- ▶ **Top-Sound** – Yamahas Wavetable-Chip DPL 4 bringt 128 Original-Samples echter Instrumente im General-MIDI-Standard plus 47 Percussions.
- ▶ **Kreativ** – alle Sounds können gemischt und verändert werden – in 16 Bit mit 44 Stimmen.
- ▶ **Anschlußfreudig** – 7-Kanal-Stereo-Mixer für alles, was Sound macht.
- ▶ **Professionell** – Aufnahme und Wiedergabe simultan.
- ▶ **Kompatibel** – unterstützt alle wichtigen Sound-Standards.
- ▶ **Zukunftssicher** – optimaler CD-ROM-Support, auch die neue IDE-Schnittstelle onboard.
- ▶ **Plug & Play** – einstecken, einschalten, geht!

mini Computer Products GmbH
Cascadia Residence Park 04
A-2320 Schwachau
Telefon (01) 7 81 55-0
Telefax (01) 7 81 55-99

mini Computer Products AG
Rindgraben 34
CH-6953 Olthausen
Telefon (01) 7 41 05 75
Telefax (01) 7 41 58 53

mini Computer Products AG
Carl-Miele-Straße 4
D-38112 Bremerheide
Telefon (05 31) 21 13-169
Telefax (05 31) 21 13-99

vertraut machen, ihre Stärken und Schwächen auskundschaften sowie Erfahrungspunkte sammeln. Fühlen Sie sich stark genug, treten Sie gegen den nächsten Kollegen vor Ihnen an. Je weniger Schläge Sie abbekommen, desto früher darf die Werkstatt-Crew nach Hause - und Sie haben Preisgeld für nette Extras wie stärkere Rüstungen oder einen schlagkräftigeren Arm übrig. Ein paar Trainingseinheiten im Fitneßcenter nebenan schaden auch nicht, so daß Sie es mit anfänglich überlegenen Gegnern aufnehmen können. Wer aber statt der Farbe gleich das ganze



Noch einem siegreichen Kampf gibt's lobende Worte der Reporterin

Florian Stangl

Heilig's Bleche, das fröhliche Zerdeppern der abgefahren aussehenden Roboter hat für ein Prüfgelenspiel unerwartet viel Tiefgang. Die Idee mit den Preisgeldern zum Aufmatzen des eigenen Roboters, um auch die stärksten Gegner zu besiegen, fordert sogar etwas taktisches Geschick. Die Steuerung ist hervorragend gelungen und spricht exakt an, sogar die zahlreichen Finishing-Moves sind mit ein wenig Übung gut zu

beherrschen. Kleine Gags wie die Schmähsprüche vor und die Auswertung nach den Kämpfen lockern die Atmosphäre auf. Wenngleich die Grafik beim direkten Konkurrenten Rise of the Robots deutlich besser ist, spricht mich One must fall wesentlich mehr an. Mit flotten Techno-Sounds, zehn verschiedenen Robotern, knackigen Gegnern und dem stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad macht es einfach Spaß.

Robotermodell wechseln will, muß sparen und auf die kastenintensiven Extras verzichten. Das Startvehikel ist zwar nicht übel, doch andere Blechkisten besitzen schnuffige Dreingaben wie Flammenwerfer oder Elektrasschocker. Wallen Sie Ihrem besten Freund mal sa richtig eine reinhauen? Bitte sehr: Mit Joystick oder Keyboard ist das kein Problem, auch im Wettkampf-Modus darf zu zweit gegeneinander gefightet werden. (fs)



one must fall: 2097

77%	386/486	Vox	Super V	Soundblaster	S'Blaster Pro	Camera 16bit	CD-Audio	1 Mhz	Joystick
Spieler-Typ	Prüfgelispiel								
Hersteller	Epic Megagames								
Ca.-Preis	DM 70,-								
Kopierschutz	-								
Anleitung	Deutsch; gut								
Spieltext	Deutsch; gut								
Bedienung	Gut								
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis								
Grafik	Befriedigend								
Sound	Befriedigend								

Freies RAM: min. 540 Kbyte + 2 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 14 MByte
Besonderheiten: Turnier- und Zweispieler-Modus; Shareware-Version erhältlich.
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Gamepod.



miroSOUND PCM1 pro



- Wavetable-Power für Live-Sounds
- Yamaha OPL 4 plus miro-Spezialtreiber
- Voller CD-ROM-Support
- Profi-Studio-Software inklusive





CREATURE SHOCK

Aus einem Alien einen Elefanten machen: Ein bißchen Monster-Abschießen läßt sich durch den Einsatz modernster Grafik-Mätzchen auf zwei CD-ROMs verteilen.

Bildschirmfüllend läuft eine 3D-Intrasequenz ab, die deutsche Synchronstimme von Robert Redford untermalt das Geschehen: »Wir schreiben das Jahr 2123...«. Angesichts solcher Pracht beschleicht einen das wärmende Gefühl, daß dieser ganze Multimedia-Schnickschnack doch zu irgendwas gut ist.

Statt digitalisierter Schauspielbevölkern in Grafikcomputern errechnete Akteure das Szenario von »Creature Shock«. Das gibt gerade die richtige Mischung aus Realismus und SF-Tauch; verschiedene Einstellungen und raffinierte Schnitte runden das kleine Heimkina ab.

Doch Creature Shock ist nicht nur eine Ansammlung von Animationschnipseln, sondern das neue Spiel von Englands renommiertem Programmiererteam Argonaut, das uns Klassiker wie »Starglider« (Amiga/ST) oder »Starwing« (Super Nintendo) bescherte. Vom neuen Action-Wannepoppen, der sich auf zwei CD-ROMs breit macht, geistern seit Monaten appetitliche Bilder durch die Presselandschaft. Jetzt kann auf heimischen PCs endlich der Start Richtung Saturn erfolgen, wo ein Raumschiff der Erdflotte auf mysteriöse Weise verschwand. Bei Ihrer Nachforschung entdecken Sie ein havariertes Alien-Schiff und müssen sich am Ende mit einem außerirdischen »Wir haben Menschen zum Fressen gerne«-Kommando auseinandersetzen.

Die Vergnügungsreise ist in fünf Kapitel aufgeteilt. In zwei Levels steuern Sie Ihr Raumschiff durch 3D-Actionsequenzen und beschießen dabei allerlei störendes Treibgut. In den drei anderen Abschnitten ist unser Held zu Fuß unterwegs; Sie sehen das Geschehen aus der Sicht der Spielfigur. Erst wenn eines der umfangreichen Kapitel geschafft ist, vermerkt das Programm den Fortschritt auf Fest-



Es ist blau, es ist krabbelig, es versperrt uns den Weg: Finden Sie den schwachen Punkt dieses Monsters und zielen Sie gut!



platte und Sie dürfen den Abschnitt in Zukunft überspringen. Scheitert man inmitten eines Kapitels, geht's wieder an dessen Beginn zurück - beliebiges Speichern ist nicht vorgesehen.

In den Weltraum-Abschnitten sehen Sie Ihr Schiff von hinten und steuern es mit der Maus über den Bildschirm. Beschleunigt wird automatisch, bremsen ist nicht vorgesehen und der linke Mausknapf mutiert zum Dauerfeuerpendler. Minimal komplexer ist die Steuerung in den Per-Pedes-

heinrich Lenhardt

Das ist so ziemlich das erste CD-ROM-Spiel, bei dem mir die deutsche Sprachausgabe besser gefällt als die englische. Das Heer von Synchron-Profis, das sich Virgin fürs deutsche Creature Shock leistete, ist sein Geld wert. Die schicken Zwischen-Animationen gewinnen durch die Veranung unheimen an Atmosphäre.

Doch sobald es interaktiv wird, sinkt bei Creature Shock das Stimmungsbarometer kräftig ab. Die einleitende Raumschiff-Ballersequenz ist für einen Einstiegslevel zu lang und zu schwierig, zumal sich der Sternenkreuzer mit der Maus schwammig steuert wie ein Golf mit abgefahrenen Sommerreifen inmitten der Poinger Eistundra.

Ich hoffe, daß da nicht schon allzu viele Leute die Maus ins Korn werfen, denn das anschließende 3D-Rumlaufkapitel ist technisch beeindruckend und spielerisch zumindest etwas intelligenter. Zwar

reduziert sich der Anspruch aufs Richtungsfestlegen und gezielte Ballern, aber das Ausklamüsern der Monster-Schwachstellen in Verbindung mit der flatten Optik kann kurzfristig motivieren.

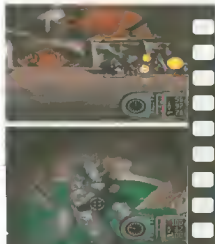
Zwischen den Alien-Anfällen ist nicht viel las. Schön aufpassen, daß man keine Kreuzung mit Abzweigungen versäumt, aber ansonsten klickt sich der kleine Astronaut etwas schläfrig durch das Interieur der Alien-Einrichtungen. Hat da jemand die Möbel gepfindert?

Das Fadenkreuzgeschwenke macht solange Spaß, bis man die meisten Monster mal persönlich kennengelernt hat. Dann verkommt Creature Shock aber zur Langatmigkeit - so viele CDs, so wenig Abwechslung.

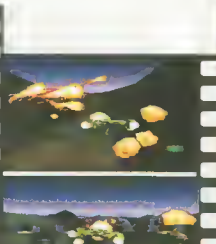
Ein Spiel wie ein Urlaubsfilm: Man guckt's sich zwei, drei Mal ausgesprochen gerne an, doch dann setzt das Teil rasch Staub im Regal an.



Level 1: Auf der A8 Richtung Saturn sind ein paar wild ballende Geisterschiffe unterwegs.



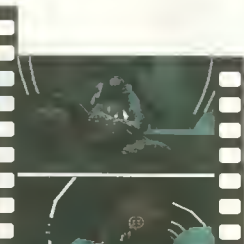
Level 2: Das erste Korridorsystem, die ersten Monster. Frohes Zielen mit dem Fadenkreuz.



Level 3: Hilfe, wo bin ich? Die zweite Flugsequenz tendiert leicht ins Unübersichtliche.



Level 4: Besuch auf dem Saturn-Mond: Der Stützpunkt der Aliens ist eine Besichtigung wert.



Level 5: Showdown im Mutterschiff der Außerirdischen. Von ihrem Einsatz hängt das Schicksal der Erde ab.

Etappen. Hier läßt sich zumindest die Marschrichtung Stückchen für Stückchen bestimmen, indem man den Cursor nach vorne (geradeaus gehen) oder zur Seite (drehen) steuert und klickt. In erster Linie kommt es drauf an, ohne größere Orientierungsprobleme durch alle Abschnitte der Gänge und Tunnels zu spazieren. Gib's was zum Bekämpfen, verwandelt sich der Mauszeiger automatisch in ein Fadenkreuz. Mit dem linken Feuerknopf wird geschossen; mit dem rechten verteidigt. Die meisten Monster sind nur an bestimmten Punkten verwundbar, die man ebenso herausbekommen muß wie die Angriffsintervalle. Wer nicht im richtigen Moment den Defensiv-Klick schafft, verliert Lebensenergie. Am unteren Bildrand informieren drei Anzeigen über eigene Kraftreserven, die verbleibende Stärke beim Gegner und den Ladezustand unserer Raumzugsysteme. Dauerfeuer und Verteidigungsschild lassen diesen Energiepegel auf Null sinken; das Aufladen geht selbständig, dauert aber ein paar Sekunden.

Die Bewegungen unseres Helden sowie sämtliche Monsteranimationen sind in geschmeidigem 3D vorberechnet, werden von der CD abgespult und sehen entsprechend cool aus. Zwischendurch gibt es zudem immer wieder kleine »Cut Scenes«; Minifilmchen, die wichtige Ereignisse aus einer anderen Kameraperspektive zeigen.



im wettbewerb

Sorry, aber Namensvetter System Shock von Origin ist die Intelligenzversion des Creature Shock-Konzepts. Zwar wirkt die Grafik nicht gar so geschmeidig, aber die Spielwelt ist komplexer, man kann sich frei herumbewegen, findet verschiedene Waffensysteme und löst richtige Puzzles - boah, ein Spiel! Wer Action pur bevorzugt, ist beim handfesten Doom II oder dem schicken Raumschiff-Geballer Navastorm auch besser aufgehoben. Selbst das spielerisch schlichte Mauszeiger-Geschieße Crime Patrol kann Creature Shock nicht überrunden. Crime Patrol ist zwar nicht ganz so durchgestylt wie Argonauts 2-CD-Opus, bietet aber komprimierte Action ohne Leerlauf in einsamen Korridoren.

System Shock	89
Doom II	83
Navastorm	79
Crime Patrol	60
CREATURE SHOCK	57

Abteilung »Dinge, die uns stützt machen«: Die deutsche Sprachausgabe erfreut uns nur in den Zuguck-Zwischensequenzen. Im eigentlichen Spiel gib's nämlich nicht viel zu reden; alles, was sich bewegt, ist ein böses Monster und zum Abschuß freigegeben. Puzzles finden sich auch nicht - es sei denn Sie bezeichnen das Anklicken eines Wand-schränckchens, in dem ein Auffrischer für Waffen- oder Lebensenergie ruht, als geistige Ruhmestadt. (hl)



Gipfel der Interaktion: Hmm, in welche Richtung gehen wir weiter?



creature shock

> 785 > 386/486 > VGA > Super VGA > Soundblaster > Blaster Pro > General MIDI > CD-Audio > Maus > Joystick

Spiel-Typ Action
 Argonaut/Virgin
 Ca.-Preis OM 130,-
 Kopierschutz -
 Anleitung Deutsch: gut
 Spieltext Deutsch: sehr gut
 (auch deutsche Sprachausgabe)

Bedienung Befriedigend
 Grafik Gut
 Sound Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte
 Festplattenplatz: 1 bis 10 MByte
 CD-Belegung: ca. 1000 MByte

Besonderheiten:
 Drei Schwierigkeitsgrade. Komplett in Deutsch, inklusive Sprachausgabe.
 Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.





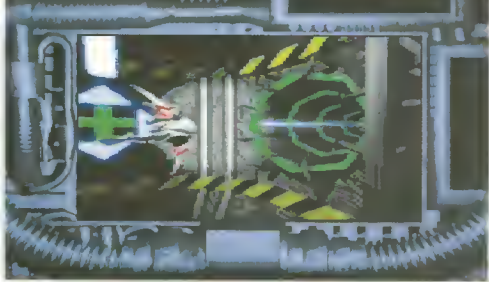
CYBERWAR

Wann ist eine Fortsetzung keine Fortsetzung? Wenn man einfach nur das gleiche Spiel mit mehr Farben an den Mann zu bringen versucht.

Nachdem SCLs »Rasenmähermann« zur zweifelhaften Ehre gelangt ist, von uns zum technisch schlechtesten Spiel 1994 gekürt zu werden, holen die Programmierer zu einem erneuten Angriff aus. Mit dem (inzwischen klammheimlich gestrichenen) Untertitel »Lawnmower Man 1.5« entwickelte man die Fortsetzung »Cyberwar«.

Alle Nachteile des ersten Gartenpflege-CD-ROMs sollten beseitigt werden: Mehr Farben (das Original bot derer nur 16 gleichzeitig – ganz wie auf dem C 64), höhere Auflösung (damals nur 160 mal 100 Pixel – erwähnten wir schon den C 64?) und mehr Spielwitz wurden uns versprochen.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des guten Dr. Angelo, der als silberner Recke den Cyberspace durchquert, um dem dummen Gärtner, der inzwischen Cyber-Oberbösewicht geworden ist, das Handwerk zu legen. Raum um Raum, Falle um



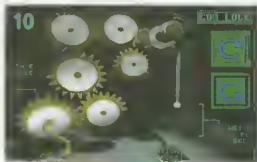
Die Tunneln von »Cyberboogie« haben den Programmieren so gut gefallen, daß sie nahezu unverändert immer wieder auf allen drei CDs auftauchen

Falle kämpft man sich an ihn heran. Etwa zehn verschiedene Spielchen wiederholen sich dabei immer und immer wieder in kleinen Variationen. Bei den Actionspielen ist die Interaktivität beschränkt: Taucht im Film eine Kurve auf, müssen Sie rechtzeitig vorher die entsprechende Taste gedrückt haben. Bei der Sichtung von Hindernissen ist ein Feuerknopfdruck angesagt, sonst ist das einzige Leben sofort futsch. In den Intelligenzspielen gilt es, unter Zeitdruck eine Aufgabe zu lösen. Die Zahl 3 spielt dabei eine entscheidende Rolle: Nach jedem Mini-Spiel teilt sich der Cybergang in drei Flüsse, die jeweils zu einem anderen Abschnitt führen.

Viele Spiele sind mit denen aus dem ersten Rasenmähermann-

Programm identisch; einige wurden modifiziert und die ganz neuen kann man an drei Fingern abzählen. Außerdem wurde das Programm auf drei CDs verteilt: Erst wenn CD 1 völlig durchgespielt ist, wird Nummer 2 verlangt, wobei die Scheiben aber im wesentlichen die selben Spielelemente enthalten. Innerhalb einer CD dürfen nur zwei Spielstände gespeichert

werden – sonst wär's zu einfach, meinen die Programmierer. Eine vierte CD mit dem Soundtrack für Audio-Player rundet das nur für Doublespeed-Laufwerke geeignete Paket ab. (bs)



Logikrätsel mit Zeitdruck: Wie rum muß man das Zahnrad drehen und welches ist der richtige Ausgang?



boris schneider

Nach zehnminütiger Euphorie (»...die haben ja tatsächlich einiges verbesseert!) entpuppt sich Cyberwar schnell als »Langweiler Man 1.1«. Die »Action«-Sequenzen sind immer noch so unspektakulär wie vorher. Kein Mensch mit normaler Reaktionszeit kann sich ohne stures Auswendiglernen durch die Levels klicken. Deswegen gibt es nur ein einziges Leben und weil das nach nicht frustrierend genug ist, darf man nur zweimal pro CD speichern. Eine prima Kombination, wenn man es darauf anlegt, mir ein Spiel möglichst magisch zu machen.

Zwar hat man in England den 256-Farben-Madus der VGA-Karte entdeckt, aber das Wunder der Datenkompression ist

dart nur in Sagen und Märchen bekannt. Trotz grober Auflösung der Filmen geht hierix ohne Doublespeed und auch da gibt es unangenehme Wartezeiten.

War's bis hier nur lästig, fühlt sich der Tester ab ständiger Wiederholungen spätestens auf CD Nummer 3 persönlich beleidigt: Trotz neuer Disk immer wieder Cyberbaagie und Zahnradraten; soviel Einfalt bringt ja noch nicht mal das Privatfernsehen fertig – und die meisten Szenen gab es schon beim 16-Farben-Vorgänger.

Der Split auf drei CDs ist also eine Magelpackung. Nur unverbesserlichen Fans des ersten Rasenmäher-Unglücks kann dieses Spiel gefallen.

cyberwar

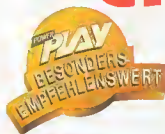
286/486
 VGA
 Super VGA
 Soundblaster
 General MIDI
 Joystick

Spiel-Typ	Action	Freies RAM: min. 300 KByte + 2 MByte EMS
Hersteller	Sales Curve Interactive	festplattenplatz: ca. 1 MByte
Ca.-Preis	DM 120,-	Besonderheiten: Drei CD-ROMs und eine Audio-CD; nur für Doublespeed-Laufwerke geeignet.
Kopierschutz	–	Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.
Anleitung	Deutsch; ausreichend	
Spieltext	Englisch; (deutsche Version in Vorbereitung)	
Bedienung	Mangelhaft	
Anspruch	Für Fortgeschrittene	
Grafik	Ausreichend	
Sound	Gut	



Schreck laß nach

Creature Shock



Mit Afrika ist das so ein Problem. Der Papst will, angeblich aus Zeitgründen, in den missionierten "Entwicklungsländern" keine Kondome verteilen und die großen Industrienation...



Keep smiting:
Special Agent Barr
hat die erste
Mission erfüllt und
kann sich ein
Lächeln nicht
verkeinen

Die deutsche Fachpresse ist sich einig -
PC GAMES 89% • POWERPLAY 88% • PC POWER 89% • PLAY TIME 85%
flieg mit und besteh Deine Abenteuer in der Zukunft



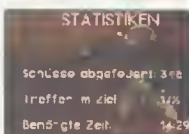
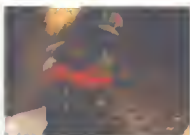
Es ist sicher kein feines Gefühl, vom Thron gestoßen zu werden, aber LucasArts' "Rebel Assault" hat lange genug den Ton im CD-Actionspielgenre angegeben - Zeit für den Kanzlerwechsel. Argonauts' "Creature

Shock" liegt in der Gunst der Redakteure fast einstimmig vor dem Star Wars-Kraller. Geniale Full-Screen-Animationen, die wir selbst auf dem hartnäckigsten Single-Speeder nicht zum Ruckeln brachten, eine unübertroffene Musikunterkunft und professionelle Sprachausgabe (Robert Redford in Space) decken die Präsentationsseite ab. Dabei fetzen Animationen über den Bildschirm, die gestandene Computergrafik in ihre SGI beißen lassen und trotzdem "nur" mit Autodesk's 3D-Studio auf die Beine gestellt wurden. So ist Kapitän Sumoki die mit Abstand bestanimierte Dame auf Computermontoren und die Unmengen Monster gehören zu den genialsten (und schrecklichsten) Aliens, die je das Licht eines CD-Lasers erblickten. Würde Gigers Original-Alien einem der Obermozte aus Creature Shock gegenüberstehen, hätte auch dies ohne Zweifel die Säure-Hosen voll. Doch nicht nur grafisch und soundtechnisch wird der Spieler zugeknallt: Die genial designten Irrgärten entblößen auch nach dem zehnten Spiel neue Räume, Wege und erschrecken derweise auch Monster, die gigantisch schaurige Atmosphäre setzt dem Ganzen noch die Krone auf. Allein die beiden Fluglevels sind nicht des Amors güldener Pfeil und machen unübersehbar auf die Argonaut-Vergangenheit aufmerksam. Während sich das erste Level noch vernünftig spielt und nach Eingewöhnen Spaß bringt, baut vor allem die Flugmission auf Tethys ab und kann auch technisch nicht überzeugen. Die nächsten zwei Level entschädigen aber mehr als genug und lassen letztendlich keinen Zweifel an der Güte des Spiels: Der wohl beste Actionkrüller zu Weihnachten.

Im 22. Jahrhundert geht die genauere Erforschung der Zielobjekte in die heiße Phase

...die Kollegen von...
allein mit dem Schiff, das für den beringten Saturn verantwortlich ist, gibt es Probleme. Die UNS Amazon sollte dabei lediglich dem Saturnmond

...auch-im...
UNS Amazon, und Frau Sumoki setzt, verzweifelt auf Rettung hoffend, noch eine Funkboje ins All und entschwindet alsdann mitsamt Schiff und 257 tiefgekühlten Besatzungsmitgliedern im lebenden Asteroiden.



Hundert Zwischensequenzen bereichern das Spielgeschehen. Ganz unten eine Levelstatistik.

MS-DOS

CD-ROM

Hersteller:

Argonaut

Testmaster:

Vogel

Besonderheiten:

zwei CDs

Zirkel-Preis:

119,95 DM

Grafik: VGA

Sound: Gam Midl, Roland

Soundblaster/Pro/AWE

Festplatte: 4 bis 12 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 87%

Sound: 79%

88%



NOVASTORM

Psygnosis ist gut in Schuß: Nach dem Blutbahn-Flap »Micracasm« bietet das neue 3D-Geballer eine gewaltige Steigerung. Die vielzitierte »Spielhallen-Qualität« erreicht »Navastorm« leicht und locker.

An manchen Tagen ist man einfach nicht in der Stimmung für Umwege. Da erinnert die 200-Seiten-Anleitung des neuen Strategiespiels fatal an den letzten Behördengang und das frische Windows-Adventure hat mehr Menüpunkte als eine Textverarbeitung. Doch dann kommt dieses Silberscheibchen des Weges: Es will nicht installiert werden, schrappelt keine Datenberge auf die Festplatte, sondern legt gleich los. Das Prinzip kapiert man auch ohne einen müden Blick ins Handbuch, der Spielfuß ist geschwind und bei einem ordinären Doublespeed-Laufwerk muß man keine einzige nervige Wartepause erdulden. Ach ja, Spaß macht das gute Stück auch nach... »Navastorm« hieß in der Entwicklungsphase mal »Scavenger 4«, Das Raumschiff, daß Sie durch 16 Abschnitte steuern, trägt immer noch diesen Namen. Als Titel für das ganze Produkt hatte die Bezeichnung wohl zu viele Irritationen ausgelöst («Und was kann ich Scavenger 3 kaufen?»). Doch Namen sind Schall und Rauch; Hintergrundstorys sawiesia (Friedliche Weltraumkalanisten werden von Rabatern bedrängt; nur der einsame Superpilat im Scavenger-Prototyp kann das Blatt wenden). Wir steuern ein putziges kleines Raumschiff, das in kühnem 3D über verschiedene Planeten rast. Die schwindelerregend gutaussehenden Hintergrundbilder werden als »Film« von der



Ein bronzenes Extra schwebt in der Mitte des Bildschirms. Sammeln Sie es auf, um Zugriff auf bessere Woffensysteme zu erhalten.

▲ Der Erfolg eines Duells mit dem Obergegner wird mit individuellen Zwischen-Animationen veranschaulicht

CD abgespielt. Die Flugrichtung können Sie deshalb nicht frei wählen, aber immerhin die Position Ihres Schiffs auf dem Bildschirm. Das ist auch bitter nötig, wenn man nicht mit den Schüssen der heranziehenden Angriffsformationen Bekanntschaft machen oder den Kaflügel an einem Felsen abschmir-

geln will. Zwar bleibt Ihnen dann der demütigende Besuch in einer typischen Kfz-Vertragswerkstatt erspart, aber jede Kollision kostet sofort ein paar Striche auf dem Energiebalken. Wenn Balken leer, dann Raumschiff futsch - je nach eingestellter Bildschirmlebenszahl lagern drei, fünf oder sieben Schiffe auf Ihrem Kanta. Ferner stehen zwei Schwierigkeitsgrade zur Wahl, doch kann der Spielstand nicht gespeichert werden. Nach dem Verlust aller Leben geht's zum Anfang zurück;

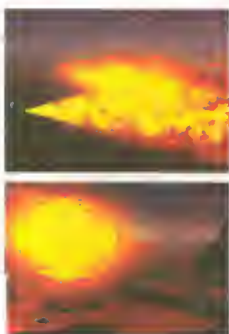
heinrich lenhardt

Stellt das Ding in eine Spielhalle, baut ein Sperrholzgehäuse drumrum und schon werden die Leute begeistert Morkstücker einwerfen. Navastorm ist ein richtig schön fetziger Arcade-Kracher mit doppeltem »Kozung«-Faktor und prima Technik. Grafik und Sound sind so appetitlich, daß man einfach drauflosspielen muß. Das Extrakauf-System motiviert zum gründlichen Abrosieren der gegnerischen Angriffswellen; die kurzen, aber edlen Cut Scenes sorgen zusätzlich für Stimmung. In höheren Levels reduziert sich der spielerische Anspruch leider auf blindes Ausweichen bei stetem Dauerfeuer; Die Summe

an Gegnern und eigenen Geschossen müßt den Bildschirm so sehr zu, daß von gezieltem Geballer kaum mehr die Rede sein kann. Lediglich die heftigen Obergegner nötigen zu ein bißchen Taktik, bis sie (endlich) weggeputzt sind. Daß man immer ganz von vorne beginnen muß, ist ärgerlich. Zumindest für die vier Hauptwelten hielten Paßwörter nicht geschadet. Läßt man diese Kritikpunkte außen vor, ist Navastorm ein höchst schnittiges Edelgeballer. Kein strategischer Anspruch, keine Simulations-Spurenelemente, sondern einfach Action pur auf höchstem technischen Niveau.



Die Duelle mit den Superrobotern am Ende jeder Flugtoppe gehören zu den grafischen Höhepunkten von Navastorm



gute Sternenkämpfer dürfen sich mit einem Eintrag in der High-Score-Liste trösten.

Button 1 löst Dauerfeuersalven aus; mit dem zweiten Feuerknopf aktivieren Sie eine von wenigen Smart Bombs, die alle sichtbaren Gegner wegputzen. Das Abservieren ganzer Formationen wird in der Regel mit einem auftauchenden Bonus-Symbol belohnt. Die Goodies in den Varianten Gold, Silber und Bronze sollten Sie unbedingt auf sammeln. Sie erhöhen den Wert des Waffeneinkaufs-Kontos am unteren Bildrand. Ist genug Bares an Bord für den gewünschten Upgrade, genügt ein geschwinder Tastendruck. Aus der Standardkanone wird ein Doppel- oder Dreifachschuß; zusätzlich lacken Orbiter und Wingmen (mitballernde Begleiter) oder Dronen (umkreisen schützend Ihr Schiff). Wer besonders lange spart, erhält die automatisch zielende Homing-Missile, einen Schutzschild oder zusätzliche Smart Bombs.

In den vier Welten gibt es jeweils vier Abschnitte, an deren Ende wiederum je ein Obergegner auf Sie lauert. Die imposanten Megaroboter müssen durch eine Reihe von Treffern zerlegt werden; eine Schadensanzeige informiert über den Zustand des Gegners. Am Ende aller heroischen Siege wartet schließlich der Endkampf gegen den ultimativen Supergegner Scarab. Der Weg dorthin führt durch ein Asteroidenfeld und die Raumflotte der randalierenden Roboter. Wichtigste Taktik: Immer schön munter in Bewegung bleiben, um die Zielerfassung der Angreifer zu irritieren.



Sehr gute Animationen und mitreißender Sound sorgen dafür, daß die Story spannend vermittelt wird



im wettbewerb

Peygnasis' Ballerspiel-Vorgänger Microasm war sowohl grafisch als auch inhaltlich eine Enttäuschung. Mit Novastorm gelang ein Riesenschritt nach vorne in puncto Spielbarkeit; Beethaten für Grafik und Sound inklusive. An das ehrwürdige Rebel Assault kommt man aber nicht ganz heran, denn der Hit von LucasArts bietet mehr Abwechslung, epischerische Tiefe und Paßwort-Kamfart. Anspruchsvolles 3D-Geballer und Strategie vermischt das brillante Magic Carpet, während New World mit Delta V kanufuse 3D-Action auf Pfui-Büh-Niveau abliefern.

Magic Carpet	92
Rebel Assault	91
NOVASTORM	78
Microasm	54
Delta V	46



Der Weg zum finalen Duell führt durch dieses Asteroidenfeld



Verreiteter Gag: In einem Banue-Level schießen wir mit Tamaten auf manetöse Kuschelhasen

Der Weg dorthin führt durch ein Asteroidenfeld und die Raumflotte der randalierenden Roboter. Wichtigste Taktik: Immer schön munter in Bewegung bleiben, um die Zielerfassung der Angreifer zu irritieren.

Für die schnittige Präsentation sorgt nicht nur der grafisch höchst spektakuläre Introfilm. Auch ein wummernd-bedrohlicher Soundtrack, Sprachausgabe und immer wieder kurz eingestreute Cut Scenes poweren die Atmosphäre auf. Erfolgserlebnisse wie das Ausschalten eines Obergegners werden mit kurzen Animations-Zuckerstücken belohnt; wer schnell zu weiteren Actiontaten schreiten will, bricht die Vorführungen per Tastendruck ab.

(hl)



novastorm

- 208/286/486 VGA Super VGA Soundblaster 5' Speaker Pro General MIDI CD-Audio Maus Joystick

Spieler-Typ	Actionspiel
Hersteller	Peygnasis
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	-
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut (mit englischer Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 4 MByte
festplattenplatz: -
CD-Belagung: ca. 490 MByte

Besonderheiten: Zwei Schwierigkeitsgrade. High-Scores werden gespeichert.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.



EARTHSIEGE

Mit gewetztem Schraubenzieher und blankem Büchsenöffner retten Sie wieder einmal die Menschheit: In Earthsiege prallen tannenschwere Roboter aufeinander.

Der Daten-Highway gibt Vollgas, vernetzt und verkabelt sind wir sowieso alle und irgendwann gibt es sogar eine echte künstliche Intelligenz namens Cybrid, die sich selbst reproduziert und lernfähig ist. Natürlich kommen unsere Militärs auf keinen dümmen Gedanken, als die Cybrids für ihre Zwecke zu mißbrauchen. Sie lassen riesige Roboter bauen, die dank der künstlichen Intelligenz fast unüberwindliche Kampfmaschinen sind. Immer mehr Firmen mischen in dem Rennen um die beste Maschine mit, aus kleinen Konkurrenzkämpfen wird ein Atomkrieg. Die Cybrids in den »Herc« genannten Robotern wenden sich gegen die Menschen, die mit ähnlichen Kalassen zurückgeschlagen.

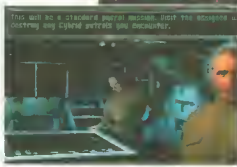
In diesem Szenario mischen Sie bei »Earthsiege« kräftig mit. Als Pilot eines Hercs und Kommandant einer kleinen Gruppe führen Sie Aufträge aus, die den Sieg der Menschen über die Maschinen herbeiführen sollen. Potrouillen, Aufklärungseinsätze, Rettungsmissionen und Angriffe stehen auf der Tagesordnung, immer mit dem Druck im Rücken, möglichst viel wertvolles Material von den Gegnern zu erbeuten, um die wenigen eigenen Hercs zu reparieren oder sogar neue zu bauen.

Hat man Ihnen einen Auftrag erteilt, wird in der Servicehalle Ihr Roboter bewaffnet. Je nach Spielstand wählen Sie eines von bis zu acht Blechmanstern und bestücken

es liebevoll mit netten Spielereien wie großkolbrigen Maschinengewehren und Losern, Raketenwerfern und Störsendern. Prinzipiell gilt: Je größer ein Herc, desto besser bewaffnet und gepanzert ist er; dafür sind die kleinen Roboter schneller und wendiger.



Unser Koloss nimmt gleich zwei Gegner unter Dauerfeuer



Kommandant Gierling weist uns in die Mission ein

Dann geht es auch schon los. Ihr Herc wird an die Erdoberfläche befördert und Sie sehen über die Cockpit-Instrumente hinweg die zerstörte Landschaft. Der Herc wird mit zwei Joysticks oder einer Kombination aus einem Joystick und der Tastatur gesteuert. Mit dem einen steuert man die Bewegung des Körpers, mit dem anderen die Kuppel, in der Sie sitzen. Diese Art der Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, doch mit etwas

Übung funktioniert das Laufen in eine Richtung und Feuern in eine andere ziemlich gut.

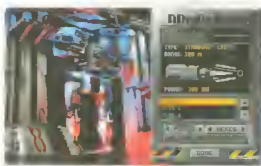
Im Cockpit informieren Sie Instrumente über den Zustand des eigenen Roboters, Rodorschirme verraten, wo sich Gegner aufhalten und mit dem Funkgerät instruieren Sie Ihre Mannschaft. Die Gefährten antworten sogar per Sprachausgabe, falls Sie das separat erhältliche Speech-Pack installiert haben. Ihre Waffen werden nicht nur einzeln abgefeuert, sondern sind in der Reihenfolge beliebig einstellbar, so daß Sie Ihren Lasern eine kleine Verschnaufpause gönnen sollten und währenddessen den Gegner liebevoll mit dem Partikel-Strahler bearbeiten.



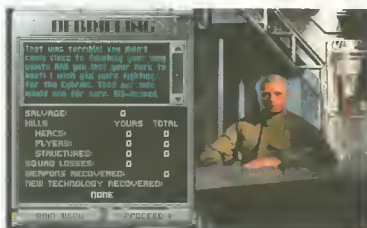
im wettbewerb

Einziger direkter Konkurrent der flotten Roboterhatz Earthsiege ist das einhalb Jahre alte Xenobots. Dem fehlt die leichte Zugänglichkeit und der packende Actionport, dafür ist es für Strategiefüßler interessanter. Novologics Panzer-Simulation Armored Fist ist trotz vieler Missionen einträglicher. Armour Geddon, der verunglückte Genre-Mix aus Action, Strategie und Simulation von Psychosis, kommt an keinen der Konkurrenten heran. Zu bescheiden sind Spielwitz und Steuerung. Und wer auf 3D-Action pur ohne allzu viele strategische Tiefen erpicht ist, ballert sich am besten durch die Labyrinthine von Doom 2.

Doom 2 - Hell on Earth	83
EARTHSIEGE	74
Xenobots	67
Armored Fist	65
Armour Geddon	46



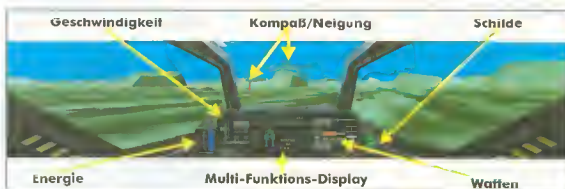
In der Service-Halle gibt es viele schlagkräftige Waffen für unseren Herc



Nach einem Einsatz folgt die kritische Auswertung



Der Bildschirm gibt Informationen über den Zustand des Gegners



Zwar sieht jedes Cockpit der acht Roboter anders aus, doch sind in jedem alle Elemente enthalten

Eine kleine Markierung über dem Kompaß hilft, nicht vom rechten Weg abzukommen und alle Punkte auf der taktischen Karte in der richtigen Reihenfolge abzuklappen. Greifen mehrere Hercs Ihre Truppe an, weisen Sie den Kollegen Ziele zu und kümmern sich selbst um den Rest – natürlich alles in Echtzeit. Eine automatische Zielausrichtung hilft dabei, doch meist müssen Sie das Zielen von Hand übernehmen – die Gegner wuseln ziemlich schnell um Ihren Herc herum. Sind Sie allen Widrigkeiten zum Trotz doch heil in die Basis zurückgekehrt, erwartet Sie ein Manteur, der meist beklagt, wie zerschunden Ihr Herc wieder aussieht. Anschließend geht es zum Kommandanten, der die Mission bewertet und oft bissige Kritik

der Boden ist mit Grafiken »tapeziert«, die Steppe, Eis oder Wüste darstellen sollen. Hin und wieder ragen Gebäude oder Berge aus dem flachen Boden, die eher trübsalig aussehen, dafür aber als Deckung dienen.

Auf langsameren Computern sorgt das Reduzieren der grafischen Details für mehr Geschwindigkeit, denn wenn vier oder mehr Roboter aufeinander treffen, wird's leicht rucklig.

Der Schwierigkeitsgrad von Earthsiege ist nicht von schlechten Eltern und sorgt für tausend Tode, bis man sich endlich mit der Steuerung vertraut gemacht hat. Gemeinerweise darf man während bestimmter Kampagnen nur dreimal speichern und sollte daher gut überlegen, wann man riskiert, einen schweren Einsatz ohne Backup anzutreten. (fs)

florian stangl

Wenn sich Ihre einzige Beziehung zu Blechbüchern bislang auf das Mittagessen beschränkte, sollten Sie Earthsiege eine Chance geben, das zu ändern. Die Mischung aus Action und Strategie ist äußerst kurzweilig und gekannt in Szene gesetzt, nur Simulationspuristen werden angesichts der tonnenschweren Roboter, die leichtfüßig umherhüpfen, Schreikrämpfe bekommen.

Acht verschiedene Roboter, intelligente Gegner und viele abwechslungsreiche Missionen helfen über die etwas simple Grafik hinweg. Die Steuerung ist einer der Pluspunkte

von Earthsiege. Hat man erst einmal kapiert, wie sich der Roboter bewegt und daß beim Rückwärtsgehen alles andersherum funktioniert, bewegt man sich bald mit traumwandlerischer Sicherheit und heizt den bösen Blechcameraden mächtig ein.

Da das Spiel mit einigen Taktik- und Strategieelementen gespickt ist, verkommt es nicht zur reinen 3D-Bollerarie. Das reizvolle Wirtschaften mit erbeuteten Ressourcen und Kammandieren der Begleiter läßt aber nicht den schmerzlichen vermählten Mehrspieler-Madus vergessen, trotz intelligenter Gegner.

earthsiege

1788 386/486 VGA Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro General MIDI 100 Audio Maus Joystick

Spieler-Typ	Action/Strategie	Freies RAM: min. 4 MByte Ram
Hersteller	Dynix	Festplattenplatz: ca. 30 MByte (incl. Speech-Pack)
Ca.-Preis	DM 130,-	Besonderheiten:
Kopierschutz	-	Speech-Pack auf Diskette erhältlich; wird bei der CD-RDM-Version automatisch dabei sein.
Anleitung	Deutsch; gut	Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick.
Spieltext	Englisch; mittelschwer	
Bedienung	Befriedigend	
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis	
Grafik	Befriedigend	
Sound	Befriedigend	

74

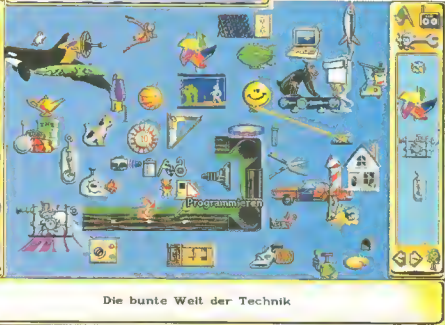
THE INCREDIBLE MACHINE 2

Sierra erfreut verhinderte Daniel Düsentricks mit dem um zahlreiche Elemente erweiterten Nachfolger des Knabel-Knüllers.

Jeder kennt das Klischee des verschraubten Tüftlers, der ständig dabei ist, möglichst komplizierte Apparaturen zu erfinden. Dabei sind diese verwinkelten Manster-Maschinen mehr verrückter Selbstzweck als Wunderwerk zeitgenössischer Technik, denn sie dienen meist nur dazu, die allereinfachsten Tätigkeiten zu verrichten: Eine Zeitschaltuhr löst maren-

gens einen ultrakomplexen Vorgang aus, dessen Ergebnis ein komplett zubereitetes Frühstück, das pünktliche Weckerklingeln und tiefste Befriedigung

Professor Tim führt durch die Menüs



Die bunte Welt der Technik

In der Werkstatt können Sie nach Herzenslust Gegenstände aussuchen und platzieren

michael kim

Im Vergleich zu den Vorgängerversionen fällt mir angenehm auf, daß das Puzzledesign stark verbessert wurde. Es gibt vier verschiedene Schwierigkeitsgrade und man hat immer nur ein paar Gegenstände zur Auswahl, die aber umso geschickter kombiniert werden müssen, um das befriedigende Endergebnis zu erlangen.

Der Spielspaß ist hoch, zumal durch die netten Hintergrund-

grafiken auch optisch mehr geboten wird und die schweren Puzzles wirklich knifflig sind. Die neuen Elemente wie die Laser und Flipperteile gefallen mir gut und die schon vorher einfache Bedienung ist nach um einiges verbessert worden.

Wer nur ein bißchen Spaß an Technikram und Knablen hat, kommt bei Incredible Machine 2 bestimmt auf seine Kosten.

über das eigene Machwerk ist.

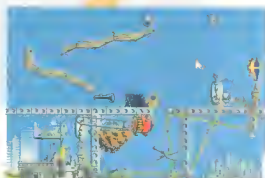
Unerfüllte Wünsche nach Hüllenmaschinen dieser Art ließen sich seit »The Incredible Machine« zumindest auf dem heimischen PC verwirklichen. Narmale Gegenstände wie Wippen, Wunderlampen und Wasserkessel konnten beliebig zu vertracktesten Apparaturen kombiniert werden, die auf Knopfdruck in konzentrierter Aktion zu bewundern waren. Zusätzlich gab es Puzzles und Rätsel, bei denen man mit beschränktem Materialeinsatz komplexe logistische Probleme wie etwa »Spreng die Rampe und befördere die Bowlingkugel in den Wäschekorb« lösen mußte.

Der Stand der Technik rückte seitdem voran, so daß der fortgeschrittene Ingenieur im brandneuen »Incredible Machine 2« mit allerneuestem Spielzeug hantieren darf. Wie in der Politik wird aber auch hier der enge Schulterschluss zwischen modernster Umgebung mit Lasertechnologie und steinzeitlich-dumpe agierenden Akteuren gefordert. Der Spieler darf zusätzlich Katzen, Mäuse und Alligatoren in die virtuelle Bildschirmwelt setzen, zusammen mit einem kleinen Männchen, das solange in eine Richtung läuft, bis es was anstellt und dann wendet. Doch im Vordergrund stehen die etwa 100 Gegenstände und Apparaturen, die in kinetisch und physikalisch plausibler Art und Weise mit einander agieren.

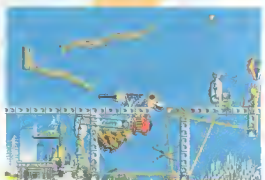
»The Incredible Machine 2« bekam eine aufgepeppelte Benutzeroberfläche spendiert, die den Spieler mit deutschen Bild-



So sieht ein Puzzle am Anfang aus. Links sehen Sie die Kontrollleiste.



Nach einigem Tüfteln sind die benötigten Teile platziert



Die Maschine in Aktion: Die herunterfallende Flipperkugel hat die Taschenlampe eingeschaltet. Durch den Elektromotor wird am Seil gezogen, das den Streichholzmechanismus auslöst.



Der Heißluftballon ist angezündet. Die Kugel fällt auf die Schere, die das Seil durchschneidet, woraufhin der Ballon entfesselt in den Himmel aufsteigen kann.



Beordern Sie den glücklichen Ballon eben aus dem Bildschirm.
Die neuen Level wirken deutlich bunter als in den Vorgängerversionen: Ob in der Wasserwelt...



...in der Kunstgalerie...



...nachts im Wald...



...auf der Straße...



...am Strand...

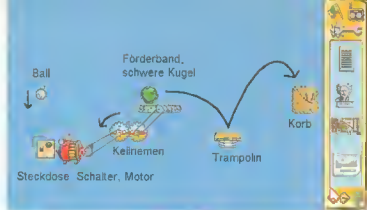


...wader in den Bergen.

schirmtexen und einer ausgefeilten Hilfsfunktion ausführlich informiert. Zusätzlich gibt es eine Art Tutorial und den blandgewellten Professor Tim, der Ihnen beim Zusammenbauen assistiert. Spielvarianten gibt es insgesamt drei: Den Puzzle-Knabel-Madus, bei dem man unterschiedliche Schwierigkeitsgrade wählen kann, die »Werkstatt«, in der man selber baut und ein Zwei-Spieler-Duell. Letzteres besteht lediglich darin, daß jeder das gleiche Puzzle vorgesetzt bekommt und jeweils nach ein paar Sekunden beim Basteln abgewechselt wird. Derjenige, der seine Maschine als erster zum Funktionieren gebracht hat, gewinnt.

In der Werkstatt geht es um eigene Kreativität. Nach Belieben dürfen die Elemente plazierte, gedreht, gestreckt und ausprobiert werden. Über den Info-Knopf kann man immer herausfinden, welche Aktionen jedes einzelne Bauteil auslöst und wie es aktiviert wird. Hier stellen Sie auch Schwerkraft und Luftdruck ein, mit denen sich die physikalische Verhaltensweise der Bastelstücke radikal ändern läßt. Durch die umfangreiche Hintergrundgrafiken-Bibliothek matten Sie Ihre Basteleien optisch auf: Neben wild springenden Walen finden wir hier hübsche Blumentapeten und passierliches Alltags-Allerlei. Für geistige Herausforderung sorgt der Puzzle-Madus. Hier werden Aufgaben mit einer genau definierten Zielvorgabe gestellt, wie etwa »Bringen Sie die Maus ins Mauseloch«. Zur Lösung stehen Ihnen nur bestimmte Gegenstände aus dem Techno-Fundus zur Verfügung.

Durch geschicktes Kombinieren und Plazieren versucht man der Lösung näherzukommen und kann durch Anklicken des Knopfes »Maschine starten« sein Werk in Echtzeit ablaufen lassen. Durch Überlegen und geschicktes Ausprobieren kommt einem irgend-



Der Zwei-Spieler-Modus ist begrenzt unterhaltsam, da einfach nur abgewechselt wird

wann die zündende Idee, wie die Lösung aussehen könnte. Zur Einführung gibt es 40 Übungspuzzles, die alle Eigenschaften der zahlreichen Elemente demonstrieren. Für jeden der vier Schwierigkeitsgrade lacken dann weitere 30 Rätsel zum Lösen; macht unterm Strich 160 Runden. (mk)



im wettbewerb

Die neueste Ausgabe der Incredible-Machine-Reihe hängt dank Spielkomfort und gekanntem Puzzle-Design den Großteil der Tüftelkankurrenz ab. Gegenüber dem direkten Vorgänger Even more Incredible Machine halten sich

Battle Bugs	83
All new World of Lemmings	83
INCREDIBLE MACHINE 2	82
Even More Incredible Machine	82
Incredible Toons	78

die spielerischen Verbesserungen freilich in Grenzen. Wer mit dem Chemiekasten-Charme dieser Sierra-Serie nichts anfangen kann, hat mit All new World of Lemmings oder der originalen Käfer-Taktikgrübele Battle Bugs schöne Denkpart-Alternativen.

the incredible machine 2

386/486 VGA Soundblaster 5'Blaster Pro General MIDI Maus

Spieler-Typ	Onehspiel	Freies RAM: min. 560 KByte + 256 KByte EMS
Hersteller	Sierra	Festplattenplatz: ca. 5 MByte
Ca.-Preis	DM 100,-	Besonderheiten: Vier Schwierigkeitsgrade, über 100 Puzzles und 40 Übungspuzzles. Zwei Spielset können abwechselnd werden.
Anleitung	Deutsch: gut	Wie empfohlen: 386es (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM and Maus.
Spieltext	Deutsch: gut	
Bedienung	Sehr gut	
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis	
Grafik	Befriedigend	
Sound	Befriedigend	

82



Aktiv-CD statt
Matt-Scheibe

kick off



**World Cup Champions &
Shooting Stars 1930 - 94**
Kat.-Nr. 76896-40026-2
DM 79,95*

*unverbindl. Preisempf.

Fußball – meisterlich
in Szene gesetzt.
Eine faszinierende
Multimedia-Doku-
mentation über die
Fußball-Weltmeister-
schaften von 1930
bis 1994. Alles,
was interessiert, in
Schrift, Wort und
Bild. Ein Muß für
jeden Fußball-Fan.

See you soon.



Im Vertrieb der
BMG
INTERACTIVE
GmbH



WARCRAFT

Orks sind auch nur Menschen: Das Scharmützel zwischen diesen beiden Fantasy-Fraktionen ist der Handlungsrahmen für ein unverschämte spannendes Echtzeit-Strategiespiel im Stil von »Dune 2«.

Strategiespiele – die gibt man sich doch vor dem Einschlofen, weil bis zum Aufwachen ahnein nichts auf dem Schirm passiert...« Spötestens seit »Dune 2« können Strategiespielfans selbstsicher auf diffamierende Bemerkungen dieser Art reagieren. Westwoods Echtzeit-Taktikprogramm betrat vor knapp zwei Jahren echtes Neuland: In onnehmbarer Grafik führen die eigenen Ponzerchen nett animiert und in Echtzeit durch die Gegend, quittierten Befehle mit kurzen Funksprüchen und beharkten fleißig alle auftauchenden Gegner. Gleichzeitig mußte die eigene Basis in einfacher Sim-City-Manier ausgebaut und für ständigen Rohstoff-Nachschub gesorgt werden.

Blizzards »Worcraft« sieht auf den ersten Blick so aus, als hätte man die Dune-2-Soldaten aus ihren Fahrzeugen gezogen und in Foschingskostüme gesteckt. Fraprierende Ähnlichkeiten lassen fast schon vermuten, daß einige Westwood-Programmierer zwischenzeitlich den Arbeitgeber gewechselt haben: Kleine Männchen laufen in Echtzeit durch die Gegend, klären unbekanntes Gebiet auf, bauen kleine Häuser, sorgen für Nachschub und ziehen tapfer grunzend in zahl-

zend durch die Provinzen ziehen und sich den königlichen Truppen als ebenbürtig erweisen. Orkhöuptling Blackhond hat sich in den Kopf gesetzt, Schloß Stammwind Keep zu erabern. Als Provinzkommandeur erhält man vom König die Aufgabe, einen kleinen Stützpunkt zum Kampf gegen die Invasoren zu errichten. Sa beginnt das erste von insgesamt zwölf Szenarien, die uns schließlich bis zur schwerverteidigten Festung der Orks führen wird.

Wer es oberleid ist, ständig die »Guten« gegen die »Bösen« zu führen, kann den Spieß auch umdrehen: Zwölf weitere Korten beschäftigen sich mit dem heldenhofen Eroberungskampf der toperen Orks gegen die schwächlichen

reiche Pixelschlochten. Im Fantasyland Azeroth herrschte unter der storken Hond des Königs seit Generationen Frieden. Doch plötzlich tauchen aus den Wäldern widerliche Orks auf, die mordend und brandschat-



Am Ende jedes Szenarios wird eine Statistik eingeblendet



Der Anführer der Orks weiß, was er will



Beim Kampf gegen die Rebellen setzen wir unsere Ritter ein



im Wettbewerb

Wie schon das Science-fiction-Spiel Dune 2, lebt Warcraft von seiner unkomplizierten Echtzeit-Hektik. Auch bei Rings of Medusa steht der Spieler teilweise unter Zeitdruck, die Betonung liegt aber klar auf dem Handels-

aspekt. Master of Magic ist ein detailliertes Fantasy-Schwergewicht mit Unmengen von Regeln, Truppentypen und Zaubersprüchen. Die Stadteroberungen von Warlords 2 machen vor allem mit mehreren menschlichen Gegnern Spaß.

Master of Magic	84
WARCRAFT	83
Dune 2	79
Rings of Medusa Gold	74
Warlords 2	73

Menschlein. Außer diesen beiden Kampagnen, die sich in Bezug auf Kartenaufbau und Missionen kaum voneinander unterscheiden, bietet Warcraft Szenarien nach Maß: Aus verschiedenen Karten sucht man sich ein Spielgebiet heraus und bestimmt die Anfangsarmeen. Hier sind auch Kämpfe zwischen zwei Menschen- oder Ork-Heeren möglich. Im Spiel geht's dann einfach darum, wer als erstes den anderen völlig vernichtet hat.

Bei den Kampagnen sind die Aufgaben differenzierter: Eine bestimmte Anzahl von Gebäuden soll errichtet, ein gegnerisches Heer besiegt, Bauern befreit oder ein Dorf niedergebrannt werden. Als besonderen Gag gibt es spezielle Dungeon-Karten, bei denen nicht in Wäldern oder im Sumpf gekämpft wird, sondern in unterirdischen Höhlensystemen. Hier besteht die Aufgabe beispielsweise darin, einen verletzten Ritter zu finden und sicher bis zum Ausgang zu bringen.

In den einzelnen Szenarien variiert die Anfangstreitmacht stark. Meist beginnt man mit einigen Schwertkämpfern, Bogenschützen und Bauern. Letztere sind zum einen für das Errichten neuer Gebäude zuständig, zum anderen für das Fällen von Bäumen und Ausbeuten von Galdminen. In der Regel verfügen wir am Anfang einer neuen Runde nur über mehrere Farmen sowie die eminent wichtige Tawn Hall. Diese dient zum »Herstellen« neuer Bauern, außerdem ist sie für die Errichtung von Straßen und Festungsmauern zuständig. Dune-2-Spieler kennen das System: Ein Produktionsgebäude anklicken, woraufhin eine Kurzübersicht sowie einige Icons erscheinen. Nach Anklicken der gewünschten Aktion (z.B. »Bogenschützen rekrutieren«) wird diese ausgeführt, was einige Zeit dauert. Jedes Gebäude hat einen Daseinszweck: Farmen produzieren Nahrung, Kasernen erlauben das Aufstellen von Truppen, Ställe die Zucht von Pferden. Außerdem gibt es Schmieden, Kirchen, Sägewerke und Zaubertürme. Bei den Orks haben die Gebäude zwar andere Namen und Grafiken, die Eigenschaften sind aber prinzipiell identisch.

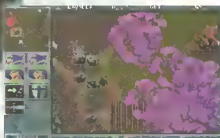
jörg langer

Sie suchen ein herausforderndes Strategiespiel, das ohne großes Regelwerk oder Einarbeitungszeit auskommt? Glückwunsch. Sie haben es gefunden! Warcraft bietet etwas Erkundung, ein wenig Wirtschaft, ein paar Kampfeinheiten, viel Hektik - und in der Summe eine Riesenportion Spiel Spaß. Auch wenn die Anleihen bei Dune 2 fast schon unheimlich sind, erweist es sich als eigenständiges Programm. Die zwölf Missionen sind wahlteuend abwechslungs-

reich. Da stört es nicht sonderlich, daß Orks und Menschen praktisch dieselben Aufgaben haben. Leider hat Warcraft mit Dune 2 auch die dürftige Computerintelligenz gemein: Einzelne Einheiten werden geschickt gezogen, doch es fehlt dem elektronischen Gegner an einer vernünftigen Gesamtstrategie. Der Zwei-Spieler-Modus löst dieses Manko aber vergessen und Nicht-Profit werden auch so eine ganze Weile on den Missionen zu knabbern haben.



In den Minen hat der königliche Trupp den vermißten Ritter Luthor gefunden



O weh - die Giftwolke hat uns voll erwischt!

Auch die Steuerung der Einheiten folgt dem einfachen Klick-System:

Ein Bauer wird angewählt, das »Beschaffe Rohstoffe«-Icon betätigt und danach auf das gewünschte Ziel gezeigt. Ist dieses ein Waldstück, truppelt der Bauer darhin, fällt einige Bäume, trägt sie zur Tawn Hall und kehrt dann an seinen Frischluft-Arbeitsplatz zurück. Diese Prozedur wiederholt er solange, bis er einen anderen Befehl bekommt oder alle Bäume gefällt sind. Klickt man als Ziel eine Galdmine an, läuft ein ähnlicher Vorgang ab; nur wird statt Holz jetzt Gold zur Tawn Hall geliefert.

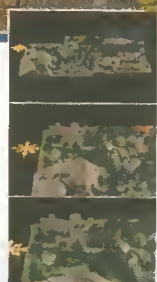
Gald und Holz brauchen Sie zum Rekrutieren neuer Einheiten, zur Errichtung und Reparatur von Gebäuden sowie zum »Forschen«. Kann man anfänglich nur Farmen, Kasernen und Sägewerke bauen, wird die Auswahl im Laufe des



Alle regulären Truppentypen im Überblick: oben die Menschen, unten die Orks.



124



Nach der Szenariobeschreibung wird zum Einsatzort hingezoomt

Unser Dorf wird angegriffen – dafür werden die Menschen bestraft!

Spiele immer größer. Sobald z.B. ein Sägewerk gebaut wurde, darf man in seiner Kaserne zusätzlich zu den OB/15-Fußsaldaten auch Bagenschützen aufstellen. Außerdem läßt sich im Sägewerk gegen viel Gold die Durchschlagskraft der Schützen erhöhen. In gleicher Weise steigert man in Ställen die Geschwindigkeit seiner Ritter-Einheiten, bzw. in Schmieden die Qualität von Schwertern und Schilden. Kirchen und Türme dienen nicht nur zur Ausbildung von Klerikern und Magiern, sondern auch zum Erforschen neuer Zaubersprüche.

Derer gibt es auf beiden Seiten zusammen 16 verschiedene, wobei sich allerdings sechs stark ähneln. Das restliche Repertoire sorgt für Freude: Die Menschen-Kleriker heilen Verwundete, die Orks machen aus Gefallenen untote Skelette. Der Magier läßt einen Feuerregen las, der Hexer eine Giftwalke. Weitere Sprüche sind »Unsichtbarkeit« und »Magische Rüstung«, sowie Beschwörungen von Spinnen, Skarpienen, Wassergeistern und Dämonen. Jeder Spruch zehren an der Mana-Reserve der Zaubernden, die sich nur langsam wieder auflädt.

Alle Truppen und sämtliche Gebäude verfügen über »Lebensenergie«. Ist diese durch Wunden oder Beschädigungen erschöpft, stirbt die Einheit, bzw. fällt das Gebäude in sich zusammen. Truppen haben darüber hinaus individuelle

ZWEI-SPIELER-MODUS

Geübte Strategen werden bei Warcraft schnell an die Grenzen der Computergegner-Intelligenz stoßen, doch zum Glück haben die Programmierer einen Zwei-Spieler-Modus eingebaut.

Das Verbinden der beiden Rechner erfolgt problemlos per Nullmodem, Modem oder Netzwerk. Zu Beginn sucht sich jeder der beiden Kontrahenten seine Truppen aus, die dann vom Gegenüber bestätigt werden. Danach starten beide Spieler an einer zufälligen Stelle mit einem kleinen Dorf.

Von jetzt an ist sich jeder selbst der Nächste, dem Gegner gönnt man allenfalls einen hämischen Kommentar per Textnachricht. Vor allem Hinterhalte und richtige farmierte Einheiten gewinnen bei Zwei-Spieler-Duellen deutlich an Wichtigkeit.

henrich lenhardt

Keine faulen Ausreden: Auch wenn ihnen der bloße Gedanke ans Herumschieben von Einheiten Schüttelfrost beschert, salten Sie Warcraft eine Chance geben. Der strategische Grundbelag wird durch Siedlungsaufbau, Rohstoff-Rafferei und geradlinige Bedienung zu einem süchtig machenden Spiele-Leckerbissen.

Die Designer haben Warcraft nahezu perfekt austariert: Viel Entscheidungsfreiheit, aber nie geht der rote Faden verloren. Abwechslungsreiche Ein-

heiten, aber kein unübersichtliches Zumüllen mit Detailkram. Prickelnde Echtzeit-Spannung, aber unangenehm überheißlich wird's nicht.

Dune 2 hat mir seinerzeit einen Riesenspaß gemacht. Bis Westwood mit dem Nachfolger »Command & Conquer« fertig ist, wird sich Warcraft von Blizzard als würdige Alternative auf meiner Festplatte machen. Und das nicht zuletzt wegen der Zwei-Spieler-Option: Wartet nur ab, eines Tages werde ich Ork-Langer schon nach wegwippen...

Angriffs-, Verteidigungs- und Bewegungswerte: Ein Bagen-schütze ist beispielsweise schneller als ein Fußsöldat und kann ihn schon aus einiger Entfernung beschießen; im Nahkampf aber ist er chancenlos. Zu den insgesamt 14 Truppentypen auf beiden Seiten kommen beschworene Kreaturen und das eine oder andere Manster hinzu.

Die links oben eingeblendete Übersichtskarte zeigt jeweils das gesamte Schlachtfeld. In ihr kann man schnell zu bestimmten Stellen springen oder Einheiten weiter entfernte Ziele vorgeben. Die Bedienung wird dadurch erleichtert, daß man bis zu vier Einheiten gleichzeitig mit ein und demselben Befehl versehen kann. Auch sonst gibt es viel Kamfart: Die Spielgeschwindigkeit läßt sich von »äußerst zäh« bis »wahnwitzig schnell« einstellen, außerdem dürfen Sie jederzeit speichern.

Neben der hübsch gezeichneten Grafik gefällt vor allem die gelungene Sounduntermalung: Alle Befehle werden mit einem kernigen »Yes, Sir!« oder ähnlichen Ausrufen bestätigt; als Ork-Kommandant bekommen Sie unterwürfige kehlige Laute zu hören. Jeder Schlag klirrt aus den Lautsprecherboxen, Treffer führen zu dumpfem Stöhnen. Warcraft macht damit jedem Ritterfilm Konkurrenz (la)

warcraft

786
 386/486
 VGA
 Super VGA
 Soundblaster
 SB16 Pro
 General MIDI
 CD-Audio
 Mouse
 Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel	Irees RAM: min. 400 KByte + 1,5 MByte EMS
Hersteller	Blizzard / Intersplay	Iestplattenplatz: ca. 3 MByte
Co.-Preis	DM 120,-	CD-Belegung: ca. 70 MByte
Kopierschutz	-	Besonderheiten: Nullmodem- und Netzwerkunterstützung. Disketten-Version in Vorbereitung.
Anleitung	Deutsch befindigend	Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.
Spieltext	Englisch wenig	
Anspruch	für Einsteiger und fortgeschrittene	
Bedienung	Gut	
Grafik	Befriedigend	
Sound	Gut	

83

LEMMING, THE NEXT GENERATION.
AUF DEM WEG INS NÄCHSTE JAHRTAUSEND.



LEMMING THE NEXT GENERATION

Erhältlich für

PC CD-ROM

PC

Amiga



© 1994 WEA

DOMINUS

Niemand hat mich lieb: Alle Nachbarsippen haben es sich in den Kopf gesetzt, unser Fantasy-Imperium zu erabern. Die Folge: Strategiekampf an allen Fronten mit Mansterzucht und Magiemix.

Da hat man jahrelang an seinem Herrschaftsgebiet gebastelt, eine riesige Festungsmauer sowie eine noch größer Burg errichtet – und plötzlich beschließen die acht umliegenden Klans, daß sie auch etwas vom Reichtum abhaben wollen. Fartan stießen aus allen Richtungen Erkundungs- und Plündertrupps der neidischen Nachbarn auf unser in Quadranten eingeteiltes Gebiet vor. Nur Zauberkraft, vier Kommandeure mit ihren Mansterharden und die eine oder andere Falle stehen zur Verfügung, um die Bedrohung abzuwehren.

»Dominus« unterscheidet sich ziemlich von den üblichen Fantasy-Strategiespielen: Ihre Aufgabe ist es nicht etwa, als Nachwuchsherrscher aus einem kleinen Dorf ein riesiges Reich zu schmieden, sondern die bereits erlangte Macht zu verteidigen. Die angreifenden Trupps werden auf einer Übersichtskarte in Form von Fahnen und Pfeilen dargestellt. Erstere symbolisieren eine gerade stattfindende Plünderung, letztere den Wechsel von einem Quadranten zum anderen. Außerdem kann man den Markierungen in etwa die zahlenmäßige Stärke einer Harde entnehmen. Zwischen den Klans gibt es kompli-



Die Übersichtskarte zeigt die feindlichen Truppenbewegungen

zierte Allianz- und Abneigungsbeziehungen: Obwohl Sie der böse Hauptfeind sind, klappt man sich auch innerhalb der Invasorenschar.

Glücklicherweise können Sie Spione aussenden, um Eigenschaften und Absichten der Eindringlinge herauszufinden. Eine zweite Möglichkeit zur Informationsbeschaffung ist das mehr oder weniger freundliche Ausquetschen von Gefangenen mit Fragen von »Könntest Du mir Deinen Rang mitteilen?« bis »Sag mir, wie Ihr zu den Feuergeistern steht – oder stirbt!«. Nur wer die erlangten Daten richtig auswertet und seine Kräfte dementsprechend verteilt, hat in höheren Spielstufen eine

echte Gewinnchance.

Die Truppen unterscheiden sich durch verschiedene Kampfwerte wie Angriffs- oder Verteidigungsgeschick. Obwohl die heimatischen Schutzregimenter relativ schwächlich geraten sind, gibt es Abhilfe: Sie holen sich aus den Gehegen bis zu fünf Manster und kreuzen sie auf magische Weise miteinander. Dadurch entsteht ein neues Untier mit hoffentlich besseren Kampfwerten.

Monster-Schaffung leicht gemacht: Bis zu fünf Untiere lassen sich kombinieren



ten. So lassen sich mit etwas Rumpfabizieren aus feuerball-spuckenden, aber empfindlichen »Drakes« widerstandsfähige Superflammenwerfer machen.

Zu den umkämpften Quadranten gelangen Sie durch Anklicken auf der Übersichtskarte. Nun sucht man nach dem örtlichen Invasorentrupp und ruft beliebig viele eigene Manster herbei, solange der Vorrat eben reicht. Auf die Aktionen der eigenen Streikräfte hat man allerdings keinen Einfluß, die



Bei den Schlachten sieht man meist nur chaotisches Gewusel

Dominus erinnert stark an »The Harde«, ohne dessen simplistischen Charme oder nette Grafik zu erreichen. Hauptmanko des Programms ist, daß der Einsatz der eigenen Monster gegen die bösen Invasoren schlecht realisiert wurde: Fuzzelige Monsterrprites hauen einander fast unbeinflussbar auf die Mütze, wobei die »Bösen« nur dadurch zu erkennen sind, daß sie im Gegensatz zum eigenen Truppen-Sammelsurium fast immer gleich aussehen. Die Übersicht über die eigenen Monster fällt zudem schwer,

da es an Tabellen oder Statusbildschirmen mangelt. Trotzdem besitzt Dominus einen gewissen Reiz, vor allem aufgrund seiner »Ram-kurz- vor-dem-Untergang«-Stimmung: Ständig fluten neue Horden aus den umliegenden Wäldern und Wüsten, während die eigenen Truppen kaum ausreichen, um die bereits innerhalb der Befestigungen wütenden Plünderer zu besiegen. Das Befragen von Gefangenen ist eine nette Idee und durch die Echtzeit artet der Abwehrkampf teilweise in echten Straß aus.

Truppen lassen sich nur durch vorher zusammengesetzte Zaubersprüche unterstützen. Das Kampfgeschehen betrachtet man in zwei Zoomstufen.

Das Mischen von Magie nehmen Sie in einem speziellen Bildschirm var: Verschiedene Zutaten ergeben, richtig gemixt, machtvolle Zaubersprüche. Wenn Ihre Vorräte zur Neige gehen, schicken Sie einige unbeschäftigte Monster auf Kräutersuche. Allerdings stehen sie während des Sammelns nicht für Kämpfe zur Verfügung. Fallen sind ein weiteres Verteidigungsmittel, aber auch hier gilt: Wer keine Truppen abstellt, kann auch keine komplexen Überraschungspakete zimmern. Das in der Mitte des Landes gelegene Heimatschloß stellt natürlich den Hauptanziehungspunkt für die Invasoren dar. Aufgrund seiner Größe ist es im Gegensatz zu den restlichen 65 Gebieten nachmals in acht Stockwerke verteilt, die einzeln verteidigt werden können. Da das gesamte Spiel in Echtzeit stattfindet, laufen viele Schlachten automatisch ab: Man kann halt immer nur an einer Stelle gleichzeitig sein.

Im Hauptmenü läßt sich der gewünschte Schwierigkeitsgrad einstellen: Beim »Serf« angefangen erhalten Sie nach oben hin immer weniger Anfangsmonster, während die Gegner immer stärker werden. Spätestens als »Overlord« sollte einem dann nicht allzuviel am Land seiner Väter liegen. (la)

dominus

708
360/486
VGA
Super VGA
Soundblaster
320/384 Pro
CD-Audio
Mouse
Joystick

Spiel-Typ Strategiespiel Hersteller U. S. Gold Co.-Preis DM 120,- Kopierschutz — Anleitung Englisch; bedienföhrig Spieltext Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung) Bedienung Bedienföhrig Anspruch Für Fortgeschrittene und Profis Grafik Bedienföhrig Sound Ausreichend	Freies RAM: min. 570 KByte + 2 MByte XMS Festplattenplatz: ca. 30 MByte Besonderheiten: Zoomfunktion bei Kämpfer; Monster- und Zauberspruch-Mixen. Soll komplett in Deutsch erscheinen. Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.	
--	---	--

Jetzt jeden Monat neu !!

TOP

Spielreihe
von Domino

LES

Das Beste was über Shareware & Demospieler zu bieten hat. Spielbare Spalten spiele für die ungestörten Test am eigenen Monitor. Das billige und trotzdem laetle Methode !!

43. NASCAR

Autorennen der Superlative. Mit hervorragender Grafik und sehr realistischer Animation, wird man vom Fahrerzimmer direkt auf die Piste katapultiert. Ob nun als Demo oder mit vielen mehr Rennstrecken das Original, eine echte Herausforderung ! Wer schon immer einmal schneller als 170 km/h fahren wollte.

44. ONE MUST FALL

Lang mühte man warten auf dieses Kampfspiel von EPIC Megagames das die Sharewareversion dieser Genre revolutionieren sollte. Jetzt endlich ist dieses Spielteil lieferbar. Somit vor Ihrem persönlichen Test. Alle Erwartungen und Vorhersagen wurden vollends erfüllt. Einsam a Klasse

45. SYSTEM SCHOCK

Noch id's Programm, beruhigen sich die Spielersteller gar nicht mehr. Immer bessere Spiele in Gebäuden, Raum schiffen, Höhlen wurden für den Kampf gegen Monster, Mutanten, erstellt. Als das spielt nun in der Perfektion an Grafik, Action und Story in diesem Programm ! Unbedingt testen

46. BATTLE BUGS

Kampf um täglich Brot(krümel). In der Küche herrscht Krieg. Befähigen Sie Ihre Arme von Küchenschaben, Ameisen, Fliegen und sonstigen Ungeziefer, um dem Gegner liegendebelebte Nahrungsmittel zu antressen. Ein erschreckend witziges Spiel, bei dem viel Sinn für Strategie gefordert wird.

47. SUPER KART

So hat der Schumacher anfangen mit GO Kart fahren. Wer allerdings für diesen Sport keine Zeit hat, kann jetzt mit diesem Programm schon mal üben und dann direkt in die Formel 1 mit NASCAR wechseln. Durch die 3D Grafik und das vielen umstehenden Objekts erlangt man ein richtig aufregendes Fahrerlebnis.

48. TRANSPORT TYGOON

Das Ziel ? Railroad Tycoon und Simcity zu übertrumpfen. In dieser fantastischen Simulation von Micropro ist es Ihre Aufgabe den Warentransport zu organisieren. Nicht nur einfach einen Zug von A nach B mitzeln-Neen, auch noch Grise verlegen, Straßen bauen und mit der Kasse Haushalten. TESTEN!

49. DAWN PATROL

Die Schlachten des 1. Weltkrieges. Die besten deutschen und Englischen piloten bieten im einzelnen Luftverkeamp gegeneinander an. Die tansische Grafik und die realistische Gestaltung werden dieses Programm vermutlich ganz schnell an die Nummer 1 der Flugsimulationen bringen. Vorab kann man mit der Demo trainieren.

50. WAKEE WHEELS

Der Schwerpunkt dieser TOP GAMES liegt ganz auf Autorennen. Hier ein Vertreter der Sharewarewelt. Apogee der Altkonstruktor der Spielhersteller ist wieder mit einem neuen Programm da. Hier kann sich Mario von Nintendo aber verstecken. Unrallig, super und spannend zu spielen sowie dauerhaft mitverwendend

BESTELLTELEFON

0911 / 30 15 00

FAX an 0911 / 35 63 57

ODER CUPON AN

ASTAT MEDIA GMBH

1. NASCAR	4.00 DM <input type="checkbox"/>	8. A.D.P. <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> CD II
2. One must Fall	4.00 DM <input type="checkbox"/>	9. 70.00 DM <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Greatest
3. System Shock	6.00 DM <input type="checkbox"/>	10. 60.00 DM <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Hills 1994
4. Battle Bugs	4.00 DM <input type="checkbox"/>	11. 80.00 DM <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 19.95 DM
5. Super Kart	4.00 DM <input type="checkbox"/>	12. 80.00 DM <input type="checkbox"/>	
6. Transport T	4.00 DM <input type="checkbox"/>	13. 100.00 DM <input type="checkbox"/>	
7. Dawn Patrol	4.00 DM <input type="checkbox"/>	14. 100.00 DM <input type="checkbox"/>	
8. Wakee Wheels	4.00 DM <input type="checkbox"/>	15. 60.00 DM <input type="checkbox"/>	

Alle 8 Demo/Sharewareprogramme auf HD Disketten gibt's zum Preis von **19.95 DM**

Perle & Verpackung je Sendung (Inkl. 400 1. Ausland: Bus 100M / Island: Nachnahme) 100,-

Player Demo/Shareware
Am: Shareware/Shareware 22
90427 - Nürnberg

Name: _____ Adresse: _____

Bankenkonto: ☐ Nachname: ☐

IBAN: ☐ BIC: ☐

Bank: ☐ Unterschrift: _____

© Zum Angewandten Schulbuch Verlag, Lizenziert unter der GPL

PC PLAYER 1/95

127



CRIME PATROL

Actionkrimi, garantiert nicht blei-frei. Spielerisch schlicht, aber gro-fisch verlockend gestoltet sich die Streife des CD-ROM-Cops.



Ba-Ba-Banküberfall: Der Typ mit der dezenten Kopfbedeckung gehört eindeutig zu den Bäsen

Der Chefprogrammierer bei American Loser Games hat einen gemächlichen Job: Seit Jahr und Tag kann er die selben Routinen benutzen und muß sie nur mit neuen Videoclips verknubbeln. Seit den Tagen des Spielhallen-Debüts mit dem (mittlerweile indizierten) »Mod Dog McCree« sind die Titel dieser Firma nicht über das Paint-and-schieß-Prinzip hinaus-gekommen.

Die Masche ist einfach und wurde wiederholt für CD-ROM umgesetzt: Bildschirmfüllend läuft ein digitalisierter Videoclip ab. Sie können die Handlung nur durch Schüsse auf Halunken in ollen Gräben und Farmen beeinflussen. Wird schnell genug geklickt, sinkt der Bäsewicht röchelnd zusammen und die Handlung geht weiter. Lassen Ihre lahmen Reflexe es zu, daß der digitalisierte Fiesling schneller schießt, wird zum »War wahl nix«-Clip umgeschaltet. Drei Bildschirmleben stehen Ihnen zur Verfügung, um die Story varanzuschießen. Auf dem PC dönnen neuezeitliche Segnungen wie Speichern des Zwischenstand oder verschiedene Schwierigkeitsgrade das Frust-Potential ein.

Auch bei »Crime Patrol« wird der Mauszeiger in ein Fadenkreuz verwandelt und schan schießt man sich durch digitalisierte Videofilm-Szenarien. Statt Wildwest ist jetzt der rouhe

Cap-Alltag in einer US-Großstadt angesagt. Terroristen im Warenlager, Geiselangster im TV-Markt – die Videos werden durchweg von ausgewaschenen Ganavendeln bevallert. Sie hoben vom Hauptmenü aus die Wahl zwischen drei separaten Handlungsböten; dazu kommt als vierte Alternative der Besuch einer Schießbude zwecks Treffsicherheits-Optimierung. Sind die Aufträge gemeistert folgt eine Beförderung und

die Kanfrantation mit weiteren Missionen. Auf jeden Fall gilt die Maxime »erst denken, dann ballern«: Verwandelt der kleine Dirty Harry einen Unschuldigen zum Kugelfang, verliert er sofort ein Bildschirmleben.

Gegenüber den Vanggängerspielen fällt angenehm auf, daß übertrieben düstere

Szenen mit schlecht erkennbaren Bewegungen vermieden wurden. Doublespeed-Laufwerk-Besitzer profitieren zudem von deutlich schärferen Videos.

(hl)



Nach einer Beförderung warten drei neue Missionen auf Sie

»Ha, starke Brille!« Die Kollegin vom SWAT-Team trainiert noch coole Posen...

heinrich lenhardt

Spielerisch wärmt American Loser von CD zu CD das selbe Klippchen auf: Simplex Mäus-klick-Gebolter; nicht übertrieben tiefinnig oder komplex, aber durchaus kurzweilig. Crime Patrol sieht man an, daß die Firma mit wachsendem Erfolg immer größere Budgets in die Videodrehs investieren konnte. Raffinierte Kamerafahrten, spektakuläre Stunts,

Autaverfolgungsjagden und abwechslungsreiche Drehorte – hier ist mehr las als in einem durchschnittlichen TV-Krimi. Inhofflich ein Offenbarungsid, aber als simpler Zwischendurch-Spaß kann Crime Patrol gefallen. Unterm Strich gibt's wegen der besseren Videos ein Pünktchen Aufwertung gegenüber Mod Dog II.

crime patrol

↳ 720 ↳ 386/486 ↳ VGA
 ↳ Super VGA ↳ Soundblaster ↳ J1 Blastor Pro ↳ CD-Audio ↳ Maus ↳ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel	Freies RAM: min. 512 KByte
Hersteller	American Loser Games	Festplattenplatz: wenige Byte
Ca.-Preis	DM 120,-	CD-Belegung: ca. 500 MByte
Kopierschutz	–	Besonderheiten: Bessere Videogefähigkeit bei Doublespeed-CD-ROMs. Drei Schwierigkeitsgrade. Ein Spielstand darf gespeichert werden.
Anleitung	Englisch; ausleihend	Wir empfehlen: 386+ (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Doublespeed-Laufwerk.
Spieltext	Englisch; wenig (auch Sprachausgabe)	
Bedienung	Befriedigend	
Anspruch	Für Einsteiger	
Grafik	Gut	
Sound	Gut	



CALL AND PLAY

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46687 West

Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax:
02803 - 8161

Ladenlokale Softwarehouse
46083 Wesel / Dattelpassweg 0281-2922
47533 Krefeld / Garthausen 12/02821 - 1483
47508 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/02831 - 87904
Ladenpreise Variieren!!!!!!
Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr



PC 3,5"

7thSword a Magic DA 167,95
1942 Pacific Air War DA 89,95
A-Traitor - Conrict-Set DV 44,95
Acas of the Deep DV 172,95

Aces over Europe DV 69,95
Across the Rhine DV 39,95
Al Quidim DV 179,95
Alone like Dark 2 DV 79,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

**Under
a Killing
Moon** 99,95

2400 MB Spaß auf 4 CD's
Engl. Sprachsprache mit deutsch. Untertiteln

PC 3,5" PC-CDRom

Lord of Realm DV 69,95
Mad News DV 74,95
Master of Magic DV 179,95
Master of Orion DA 89,95
Mortal Combat DA 89,95
Monkey Island 2 DV 47,95
NASCAR Racing DV 69,95
Phobal Dream DA 35,95
Phobal Dreams Data DA 35,95
Phobal Fantasies DV 79,95
Pirates Gold DA 34,95
Pizza Connection DV 79,95
Puzzle Quest 4 DV 34,95
Ravensoft DV 79,95
Rings Medusa Gold DV 79,95
Robinsons Requiem DV 89,95
Rüßelstein DV 64,95
Sam & Max DV 79,95
Sim City 2000 Data DV 34,95
Sim Earth DV 34,95
Sim Farm DV 79,95
Simmons the Sorcerer DV 79,95
Slaves the Sorcerer 2 DV 79,95
Space Navigator DV 69,95
SEN 21 Sawoff DV 79,95
Star Trek 2 DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

Star Crusader DV 79,95
Star Crusader DV 79,95

PC-CDRom

DOOM 1 Utilities mit- EV 29,95
900 Level und Levelviewer
Doughtlight DA 34,95
Eratosthenes DA 87,95
Erben der Erde DV 79,95
Eye of Beholder 1-3 DV 87,95
F117 A Nighthawk DA 34,95
F14F Stealth Gold DA 89,95
F15 Strike Eagle 3 DA 34,95
Falcon Gold DA 89,95
Furze One Grand Prix DA 34,95

CD FIFA Soccer DV 67,95
Grandest Fleet DA 69,95
Gunship 2000 DA 34,95
Ishtar 3 DV 79,95

CD Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

Amored Flat DV 69,95
Amored Flat DV 69,95

PC-CDRom

Rundum DV 69,95
Rings Medusa Gold DV 69,95
CD Rise of the
Triad EV 59,95

Rise a.s. Robots LV
Saga of Aces Comp. DA 124,95
Sam & Max DV 89,95
Shadow of Cram EV 89,95
Sim City DV 84,95
Simon the Sorcerer DV 79,95

CD Star Crusader DV 89,95
Star Crusader Data DV 39,95

CD Strike Commander
und Privateer
DA 84,95

Incl. aller Missionen und Speech
CD Star Trek 1 DV 69,95
Simwar 2050 + Data DV 89,95
Syndicate + Data DV 89,95

CD System
Shock DV 87,95

T.F.X. DV 84,95
The Horde DV 79,95

CD Theme Park DV 74,95

The Fighter LV

CD Transport DV 89,95

U.F.O. DV 89,95
Ultimate 8 + Speech DV 89,95
Under Killing Moon DV 99,95

CD U.S. Navy
Fighter DA 89,95

Wild Blue Yonder DA 69,95
Wind Armada DA 79,95

CD Wing Commander
Teil 1 und 2
DA 67,95

Incl. aller Zusatzmissionen + Speech

CD Wing-
Commander 3
DA 199,95

oder als Limited Edition mit
Video-T-Shirt incl. 124,95
Wolfpack DV 67,95

Original Creativity Labs -
Soundtracks

Soundtracks Pro Stereo 159,-
Soundtrack 16 Value Ed. 199,-
Soundtrack 16 Multi CD 289,-
Soundtrack 16 Multi CD -
mult ASP/MP3 401 349,-

MiniCD CD - ROM FX0101
Doppelrechner/Kodak CD Btbg
mit Controller 249,-

Gravis Joytick -
Analog Pro 64,95
Gravis Game Pad 45,95
Joytick Standard 29,95

Y-Adapter für -
2 Joysticks 29,95

In letzter Minute!!!!
Limierte Auflage auf einer CD

CD Colonization
und Civilization
DV 1109,95

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton
Freistilte Kartons.

Wichtige Mitteilung !!

Zum diesjährigen Weihnachtsgeschenk haben wir uns entschlossen,
den Paketen NICHT den "Weihnachtsgeschenkschreiber" oder andere,
übliche Pränze beizufügen.

Statt dessen werden wir einen ungemein schönen Goldbetrag der
DEUTSCHEN KINDERKREBSHILFE e.V.

zur Verfügung stellen.

Wir glauben, das wir hier auch in Ihrem Namen, charvelli handeln.

Dieser Gedanke wird uns bei all unseren Kunden und
Geschäftspartnern für das in uns gesetzte Vertrauen und wünschen
Ihnen und Ihren Angehörigen ein heiliches Weihnachtsfest
und einen guten Rutsch ins neue Jahr.

Herzliche Grüße
Herzliche Grüße
Herzliche Grüße

Christoph Columbus DV 89,95
Creature Shock DA LV
Crete Patrol EV 89,95
CD Cyalmaria DA 74,95
Dark Forces DA LV
Das schwarze Auge 1 DV 64,95
CD Das schwarze
Auge 2 DV 79,95
CD Dawn Patrol DV 79,95
Day of Tentacle DV 89,95
Der Clou DV 79,95
Der Feindstar DV 87,95
Der Flitzer + Data DV 64,95
Desert Strike EV 59,95
Die Höllewölfe-Saga DV 37,95
Dragon Lore DV 79,95
Dreamweb DV 74,95

CD DOOM 2
DA 79,95

und neu auf dem Markt 2 CD's
mit neuen Levels für DOOM 1+2
800 MB Daten u.a. vier excl.
Episoden 1 DOO EV 47,95

Phobal Deluxe DA 47,95
Pirates Gold DV 34,95
Police Quest 4 DV 79,95

CD Quarantine DV 79,95
Quest for Glory 4 DV 184,95

CD Rebel
Assault DV 79,95

Phobal Deluxe DA 47,95
Pirates Gold DV 34,95
Police Quest 4 DV 79,95

CD Quarantine DV 79,95
Quest for Glory 4 DV 184,95

CD Rebel
Assault DV 79,95

Phobal Deluxe DA 47,95
Pirates Gold DV 34,95
Police Quest 4 DV 79,95

CD Quarantine DV 79,95
Quest for Glory 4 DV 184,95

**89,95 Master
of
Magic**

komplett deutsch auf 3,5"

Versandkosten: Ab 250 DM Portofrei/Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM (Zustellgebühr schon incl.) zuzügl. 3 DM
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = englische Version
X = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt / LV = Spiel in Vorbereitung
Irrtümer vorbehalten



ARMORED FIST

Der virtuelle Luftroum wird immer enger. Mit Novologics neuer Simulation weichen Sie auf den Boden aus und steuern zur Abwechslung Kettenfahrzeuge mit viel Knuttschzone: Armored Fist simuliert vier verschiedene Panzertypen.

Panzerereinheiten stellt sich der kühle Krieger gerne als »gepanzerte Faust« vor: Schnell, stabil und mit großer Feuerkraft versehen kommt den fahrenden Särgen bei Attacken und Gegenangriffen die tragende Rolle zu. Moderne Stahlkolosse sind derart mit Elektronik vollgestopft, daß sie preislich nicht weit von diversen Kampfflugzeugen entfernt sind. Deshalb läßt man sie auch nicht von irgendwelchen dahergelungenen Typen befehligen, sondern nur von absoluten Kennern – beispielsweise Ihnen.

Als Kommandant von bis zu vier Panzerzügen müssen Sie in »Armored Fist« rund 50 Einzelschlachten in sieben Kampagnen bestehen. Ein Zug besteht wiederum aus bis zu vier Vehikeln, so daß maximal 16 Fahrzeuge gesteuert werden. Zur Wahl stehen die blaue und die rote Seite, welche meist NATO-Staaten und die frühere UdSSR symbolisieren. Gekämpft wird aber in »regionalen« Konflikten, z.B. in der Türkei, auf Zypern oder in der Ukraine. Jede Seite verfügt über drei verschiedene Einheiten: Einen Kampfpanzer, einen Schützenpanzer und einen Helikopter. Nur die beiden verschiedenen Panzer können jeweils direkt gesteuert werden, wobei das mitgeführte



Waffenarsenal beachtlich ist: Insgesamt acht verschiedene Raketen und Projektilen warten auf ihren Einsatz, dazu kommen zwei Nachtsichtgeräte.

Do die Effizienz der einzelnen Waffen gegen die verschiedenen Gegner sehr unterschiedlich ist, besteht die wichtigste Aufgabe im Spiel darin, blitzschnell den adäquaten Munitionstyp zu laden und abzufeuern. Ein Schützenpanzer führt z.B. zwei SAM-Raketen gegen Helikopter mit sich, während ein Kampfpanzer zur Verteidigung gegen Luftangriffe nur mit seiner MG in den Himmel halten kann.

Das Kommandieren erfolgt auf drei Ebenen: In einer Art Tabelle werden ganzen Platoon aus einzelnen Fahrzeugen

gen Mission, Aggressivitätsgrad und Formation verordnet. Ein Fahrzeug jedes Zugs stellt jeweils den Anführer dar, dem die restlichen Panzer folgen. Mit Hilfe einer vierstufig zoomenden Übersichtskarte erhalten die als kleine Symbole dargestellten Einheiten dann ihre Marschbefehle. Man gibt dem Zugführer per Mausklicks einen Weg vor, der an mehreren Knotenpunkten abzweigen kann. Do neben den Fahrzeugtypen auch die Ausrichtung der Geschütztürme und die abgefeuerten Projektilen zu sehen sind, läßt sich das Geschehen hier gut verfolgen. Zu guter Letzt



Von unserem Bradley IFV herbeigerufen, kümmert sich die Artillerie um den Gegner



Die cockpitlose Sicht sorgt für größere Übersicht



Der M1A2 Abrams hat ein weit entferntes Ziel zerstört



im Wettbewerb

Actionverrante Hubschrauberpiloten haben Comanche eh' schon längst im Schrank stehen. Futuristisch orientierte Kommandanten werden sich bei Earthsiege wohl fühlen, das übersichtliche und abwechslungsreiche ist als Navalogics neue Panzersimulation. Das halbseidene Armour Geddon bietet einen taktischen Wischwasch aus Panzer- und Jetsimulation. Schlimm wird's bei Campaign 2, das sich gekannt zwischen die Stühle »Simulation« und »Strategie« in den Militarismus-Match setzt.

Comanche	86
Earthsiege	76
ARMORED FIST	65
Armour Geddon	46
Campaign 2	28

kann man natürlich auch jeden Panzer einzeln steuern, wobei Sie gleichzeitig die Aufgaben von Fahrer und Bordschütze übernehmen. Tapfer zuckelt man als lebendes Ziel durch die Landschaft und versucht, den Gegner als erstes zu beschließen. Ein halbautomatisches Zielsystem unterstützt Sie dabei: Befindet sich ein Ziel in Sichtweite des »Laserauges«, so läßt es sich durch Aufschalten (»Lock«) zentrieren und dann mit großer Treffsicherheit beharken. Mehrfach getroffene Panzer stoßen schwarze Rauchschwaden aus und sind fortan unbrauchbar, Mannschaftstransporter quillieren meist schon den ersten Treffer mit einem Totalschaden.

Gerade die Rauch- und Nebelschwaden sind eine der Stärken des Programms: Sie behindern die Sicht, ohne sie aber völlig zu blockieren. Der eigene Panzer läßt zu Verteidigungszwecken Motorenqualm ab oder wirft Nebelgranaten. Am schwierigsten sind Helikopter zu bekämpfen, da sie sehr wendig sind. Die Sicht eines Panzerkommandanten ist halt recht eingeschränkt, auch wenn sich der Geschützturm in alle Richtungen drehen läßt. Es steht aber ein Vollbildmodus zur Verfügung, der das Sichtfeld vergrößert.

Die Außenkamera auf den eigenen Panzer hingegen bietet zwar nette Ansichten, ist zum ernsthaften Spielen aber nicht zu gebrauchen. In allen drei Modi vergrößert eine Zoom-



Auf der strahlende Landkarte hat man vier Zoomstufen zur Verfügung

funktion entfernte Ziele auf Wunsch dreier- oder zehnfach. Auch die im »Cockpit« zu sehende Karte läßt sich vergrößern und verkleinern. Ein spezielles Radargerät zeigt außerdem sämtliche bekannte Feindobjekte an, inklusive »Wirkungsbereich« des eigenen Panzers: gemeint ist das etwa 45 Grad breite Sichtfeld aus dem Geschützturm heraus.

Interessant und knifflig wird die Steuerung eines Panzers durch den Umstand, daß Blick- und Fahrtrichtung nicht unbedingt dieselben sein müssen.

Ein Szenarioeditor erlaubt das Hinzufügen weiterer Panzer, Bäume und Ziele, wenn auch die Landschaft selbst nicht verändert werden kann. Allzuvielen Objekten gibt es zudem nicht zu bewundern: Mit Bunkern, Tanks und Satellitenschüsseln ist das Repertoire schon beinahe ausgereizt.

(la)



Trotz kaputter Nachtsicht wird der Hind-Helikopter abgeschossen

jörg langer

Hat beim blitzschnellen »Comanche« die Voxelgrafik nach sehr gut ausgesehen, wirkt sie bei Armored Fist recht klobig. Außerdem kriechen die Panzer vergleichsweise gemächlich vor sich hin – das ist zwar durchaus realistisch, läßt aber die Grafik nicht richtig zur Geltung kommen. Spielerisch ist eine halbwegs funktionierende Mischung aus Taktik und Rummalein angesagt, das Terrain erlaubt das Anschleichen an den Gegner. Was mich aber stört, ist die äußerst begrenzte Auswahl an Fahrzeugen und sonstigen Objekten. Es mag ja realistisch sein, daß man im modernen Panzerkampf vom Gegner kaum mal etwas sieht. Im Spielalltag

wirkt sich das aber so aus, daß man ständig wild die »Target«-Taste drückt und lasbalbert, sobald der Computer automatisch auf einen Gegner aufschaltet. Jeder zweite Schuß ist ein Treffer, warum da noch groß herantippsen oder Gegner identifizieren? Die Kampagnen hingegen können gefallen, auch wenn die Missionen linear aufgebaut sind und eine Art Rahmenhandlung nur ansatzweise eingebaut ist. Nett finde ich, daß man in allen Schlachten beide Seiten übernehmen, sowie Luft- und Artillerieunterstützung anfordern kann. Mit übersichtlicher Grafik und mehr Einheiten würde mir Armored Fist auf jeden Fall besser gefallen.



armored fist

Speile-Typ	Simulation	Freies RAM: min. 520 KByte + 2,5 MByte XMS
Hersteller	Navologic	Festplattenplatz: ca. 4 MByte
Co.-Preis	DM 120,-	CD-Belagungs: ca. 50 MByte
Kopierschutz	–	Besonderheiten:
Anleitung	Englisch: gut	Sprachausgabe ood Missionseditor.
Spieldtext	Englisch: wenig (deutsche Version in Vorbereitung)	Deutsche Version in Vorbereitung.
Bedienung	Befriedigend	Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz)
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis	mit 4 MByte RAM und Maus.
Grafik	Befriedigend	
Sound	Befriedigend	



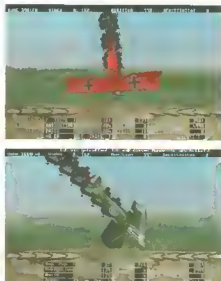
DAWN PATROL

Statt Radar und Schleudersitz gibt es hier klapprige Doppeldecker und klemmende Maschinengewehre. »Dawn Patrol« will akkurates Geschichtsbuch und Flugsimulation in einem sein.

Es war einmal vor vielen, vielen Jahren. Da wehte den talkühnen Männern in ihren fliegenden Kisten noch der eiskalte Wind um die Nase, versammelte sich auf letzteren altes Öl aus dem Motor und war an radargesteuerte Raketen und Nachbrenner nach gar nicht zu denken.

Wackere Recken wie der »Rate Baran« Manfred von Richthofen oder Eddie Rickenbacker trugen ihre Fehden in den Lüften aus. Sie sahen sich als Gentleman, die dereinst mit Schwert und Degen fochten, mit Doppel- und Dreideckern aber ebenso gewandt umzugehen wußten.

Obwohl der Erste Weltkrieg alles andere als romantisch war, werden die Fliegerwelt von damals immer wieder mit verklärten Worten beschrieben und als wahre Helden gerühmt. Rawan Software, die uns schon »Overlord« bescherten, haben sich mit ihrer neuesten Flugsimulation »Dawn Patrol« voll auf die Helden des ersten Luftkriegs verlassen und wallen aus dem



Ein trauriges Ende eines Fliegerassens, einmal in VGA und darunter hochauflösend zu betrachten



Wir haben uns am Heck der gegnerischen Maschine festgesetzt (Super VGA)

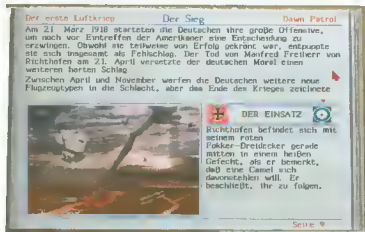


Auch unter VGA sieht die Grafik nach ordentlich aus

des Raten Barans, der mit einem Flügelmann zwei englische Bomber und deren Eskorte angreift – aber Sie verteidigen Ihre Flugzeuge gegen den deutschen Angreifer. Die Bomber stehen allerdings nicht zur Verfügung und Landungen können Sie auch gleich wieder vergessen, denn die Mission ist beendet, wenn Sie abgestürzt sind oder per

Tastendruck das Spiel verlassen.

Graphisch merkt man Dawn Patrol deutlich an, daß es ähnli-



Dawn Patrol ist wie ein Geschichtsbuch aufgemacht



im Wettbewerb

Rawans fliegendes Geschichtsbuch ist trotz der relativ flatten SVGA-Grafik nur Kanarienfutter für Red Baron von Dynamix, der nach wie vor besten und abwechslungsreichsten Simulation des ersten Luftkrieges. Aces

Aces over Europe	83
Red Baron	72
Daglight	69
DAWN PATROL	63
Overlord	53

over Europe beschäftigt sich zwar mit dem Zweiten Weltkrieg, ist aber mit vielen anspruchsvollen Missionen und realistischen Flugzeugen erste Wahl. Wer mit seinem alten Dreidecker gerne einmal eine moderne Phantom jagen will, ist beim Microprose-Flugsimulator Daglight gut aufgehoben. Overlord, enttäuschender Vorgänger von Dawn Patrol, leidet unter äßen Missionen und wenig Realitätsnähe.

Das gute alte »Red Baron« hat gezeigt, wieviel Spaß es macht, sich fernab vom High-Tech-Firlefanz der Strike Commanders an eine gegnerische Maschine zu hängen und tolle Duelle auszufechten.

Dawn Patrol geht im Gegensatz zu den bisherigen Programmen einen etwas anderen Weg. Das interaktive Buch, voller gut recherchierter historischer Informationen, erlaubt es, die damaligen Einsätze zu verändern oder nachzuspielen, immer unter Bezug auf das tatsächliche Geschehen. So gut diese Idee im Ansatz ist:

Ein fesselndes Spiel wurde Dawn Patrol nicht. Dazu gibt es zu viele spielerische Mängel. Zwar fliegen sich die Maschinen ordentlich, doch schnell wird das reine Abballern irgendwelcher Gegner langweilig – trotz der Duelle mit Fliegerassen à la »Red Baron«.

Keine Kommunikation mit Kameraden oder Feinden, keine Bodenangriffe, Starts oder Landungen: Dawn Patrol ist eher für Geschichtsfans mit leichten Flug-Ambitionen geeignet als für ernsthafte Digi-Piloten.

che 3D-Routinen wie Overlord benutzt. Die Grafik ist unter VGA sehr flatt und ab einem DX-2-50 sowie einer schnellen Grafikkarte auch unter SVGA erträglich. Die etwas höhere Geschwindigkeit als beim Vorgänger hat ihren Grund: Im Gegensatz zu Overlord hat Rawan völlig auf 3D-Objekte am Boden verzichtet. Außer Luftkämpfen gibt es nicht viel zu tun. Dafür sind die Flugzeuge sehr detailliert und fliegen sich relativ realistisch, wenn Sie auf die diversen zuschaltbaren Hilfen verzichten. Sollte Ihr PC die Grafikmengen nicht schnell genug verdauen, hilft das Abschalten von Details oder das Verkleinern des sichtbaren Bildschirms.

Werden Ihnen die Einzelmissionen zu langweilig, starten Sie mit einem von acht vorgefertigten Piloten eine Karriere. Durch die unterschiedlichen Fähigkeiten der Mannen verläuft jeder Lebensweg anders. Neben dem Videorecorder, mit dem Sie nach einem Flug noch einmal Ihre Fehler oder fallen Leistungen betrachten, gibt es zahlreiche Außenansichten Ihres Flugzeuges und der Gegner. Positiv fällt die Funktion »Inside Combat Lock« auf, mit dem der aktuelle Gegner immer im Mittelpunkt des Bildschirms ist und Sie Ihr Flugzeug anhand der Tragflächen oder Hilfslinien ausrichten. (fs)

dawn patrol

↘ 286
386/486
VGA
Super VGA
Soundblaster
5-Blaster Pro
General MIDI
↘ CD-Audio
Mouse
Joystick

Spiel-Typ Flugsimulation Hersteller Rowan/Empire Ca.-Preis DM 120,- Kopierschutz -- Anleitung Deutsch; gut Spieltext Deutsch; sehr gut Bedienung Befriedigend Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene Grafik Gut Sound Befriedigend	Freies RAM: min. 560 KByte Festplattenplatz: ca. 12 MByte Besonderheiten: CD-ROM-Version in Vorbereitung. Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Joystick und SVGA.
---	--



OLDTIMER

Die Faszination der Schnauferl hat die High-Tech-Welt erreicht: In »Oldtimer« bauen und testen Sie Autos oder amüsieren sich mit historischen Filmbeiträgen.

Mal ehrlich: All die Parsches und Ferraris heutiger Tage verblassen doch angesichts der draligen Schnauferl, die vor hundert Jahren über die schlecht befestigten Straßen tuckerten. In »Oldtimer« sind Sie Chef eines Automobilwerks und versuchen, die besten und erfolgreichsten Vehikel zu bauen – »Rüsselsheim« läßt grüßen. Doch Oldtimer bietet noch einiges mehr, denn man tritt am Steuer eigener Rennwagen gegen die Konkurrenz an und stöbert in einem umfangreichen Videoclip-Lexikon nach historischen Highlights.

Zu Beginn besitzen Sie je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger viel Startkapital, ein Verwaltungsgebäude und eine Lagerhalle. Schnell sollte noch eine Forschungsabteilung eingerichtet werden, denn der kluge Schnauferl-Bauer blickt nach vorne und will von Lieferengpässen bei Zuliefererfirmen unabhängig sein. Den Lagerverwalter beauftragt man, Angebote

für Bauteile einzuholen, da Sie ja nicht ewig warten wollen, bis der Rubel rollt. Steht die Forschungsabteilung, tüfteln die Techniker einen Prototypen aus, der aus den bestellten Bauteilen gebestellt wird.

Fällt das Ergebnis zu Ihrer

Zufriedenheit aus, dürfen Sie mit dem Wagen eine Testfahrt unternehmen. Erwarten Sie aber keine spannenden Rennen à la »Formula One Grand Prix«, denn ein Oldtimer mit 35 km/h Spitzengeschwindigkeit ist eben kein Benetton-Ford. Als nächstes muß eine Fertigungshalle für Ihren ersten Wagen gebaut werden. Das kostet viel Geld und noch mehr Zeit, die Sie für neue Forschungsprojekte nutzen sollten. Wenn die Halle steht, werden die entsprechenden Maschinen gekauft und eingerichtet, Facharbeiter oder Hilfskräfte heuert der Personalchef auf Wunsch an und schließlich legen Sie noch eine Lagerhalle fest, in der die fertigen Traumautos bis zur Auslieferung der Käufer harren, die da kommen. In der Zwischenzeit kann ein bißchen Werbung nicht schaden und auch Ihre Vertragshändler wollen wissen, was der neue Flitzer kosten soll und wieviel Rabatt Sie einräumen. Dann endlich ist es soweit und die ersten Taler fließen in die Kassen. Läuft alles wie am Schnürchen, werden Sie am Jahresende vielleicht sogar im Konkurrentenkreis zum Aufsteiger des Jahres gekürt.

Da Sie im Jahre 1886 beginnen, dürfen Sie keine PS-Wunder mit acht Zylindern und ähnlichem erwarten. Der erste Wagen hat gerade mal einen einsamen Zylinder und quält sich mit schmächtigen 5 PS über die Hügel. Doch später sollte es Ihnen gelingen, einen Rennwagen zu entwickeln, der mit der Konkurrenz mithalten kann.

Irgendwann nähert man sich auch der magischen Schallmauer von 100 Stundenkilometern.

Das Lexikon zeigt einige alte Filmchen

Lexikon Fabrikgelände Bilanz Zweigstellen Zeitung



Neues Spiel

Laden/Speichern

Personalbüro

Vom Büro aus erreicht man alle wichtigen Menüs



In der Fertigung werden die Autos produziert



Auf dieser Wiese dürfen Sie noch Herzenslust expandieren



Komplexität hat man Oldtimer nicht gerade mit dem Schöpfflügel eingebläht. Die wirtschaftlichen Abläufe sind für Profis leicht zu durchschauen und somit auf Dauer uninteressant. Einsteiger ins Genre der Wirtschaftssimulation profitieren davon, denn sie werden nicht von unendlichen Zahlenkalannen und Optionen erschlagen. Auch die lockere Aufmachung zaugt von der leichten Zugänglichkeit. Die Autorennen und Testfahrten dienen als gelegentliche Abwechslung und optisches Zuckerl, nutzen sich aber

schnell ab. Richtig spannende Kurvenkrazereien, wie man sie aus den diversen Rennspielen kennt, sind die Testfahrten beim besten Willen nicht. Gelungen ist das Lexikon über die Anfangszeit der Automobile. Mit interessanten Beiträgen über damals bedeutende Designer und den rührend-kamischen Videos reizt es immer wieder mal zum reinschauen. Das eigentliche Spiel reißt keine Bäume aus, ist dem direkten Konkurrenten »Rüsselsheim« aber um ein paar PS überlegen.

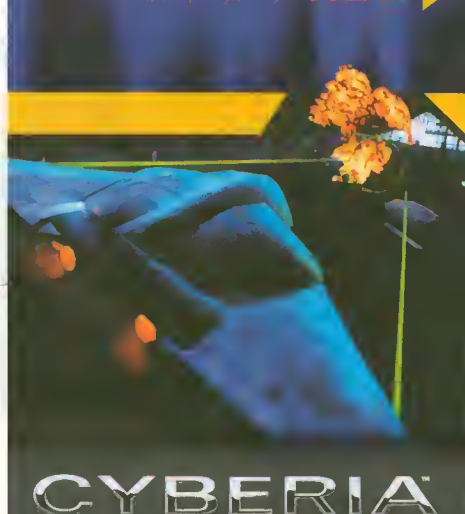
tern und teilt einen Marktanteil von 80 Prozent an. Das Spiel endet in jedem Fall im Jahr 1929 – außer Sie gehen vorher Pleite, beispielsweise während des Ersten Weltkriegs, wenn die Grenzen dicht sind und Sie im feindlichen Ausland gutgehende Zweigstellen besitzen. Damit das nicht passiert, informiert im Verwaltungsgebäude das Bilanzbuch über den Erfolg Ihres Unternehmens, so daß Sie verlustreiche Fahrzeuge oder Zweigstellen schnellstmöglich abstoßen können. Die Grafik ist typisch für eine Wirtschaftssimulation: solide, aber wenig aufregend. Gespräche mit nett gemalten Bankiers oder Technikern dirigieren Sie per Mausclick sowie vorgegebenen Fragen und Antworten. Während des gesamten Spiels dudelt eine nette Melodie vor sich hin, die sich aber wie die Soundeffekte abschalten läßt. Für den spielerischen Fortschritt nicht nötig, doch für ein paar unterhaltsame Stunden gut geeignet ist das Lexikon, welches Sie über die Geschichte der Automobile informiert. Mehrere Stummfilme in schwarzweiß wurden mit dem typischen Ratern eines Projekts unterlegt und erzählen von den ersten Versuchen mit dampfgetriebenen Autos oder spektakulären Rennen. Raytracing-Modelle bekannter Oldtimer und Porträts der wichtigsten Erfinder runden diesen Programmteil ab. (fs)

oldtimer

128k
 386/486
 VGA
 Super VGA
 Soundblaster
 5.25 Floppy Pro
 General MIDI
 CD-Audio
 Mouse
 Joystick

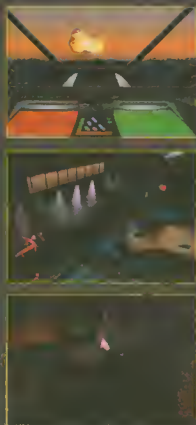
<p>Spiel-Typ Wirtschaftssimulation</p> <p>Hersteller Max Design</p> <p>Ca.-Preis DM 120,-</p> <p>Kopierschutz -</p> <p>Anleitung Deutsch; ausreichend</p> <p>Spieltext Deutsch; befriedigend</p> <p>Bedienung Gut</p> <p>Anspruch Für Einsteiger</p> <p>Grafik Befriedigend</p> <p>Sound Befriedigend</p>	<p>Freies RAM: min. 4 MBByte Festplattenplatz: ca. 3 MBByte CD-Belastung: ca. 170 MBByte</p> <p>Besonderheiten: Lexikon mit historischem Filmmaterial auf der CD-Version.</p> <p>Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MBByte RAM und Maus.</p>
---	---

REALITÄT UND...



Realität oder Spiel? Cyberia bringt eine einzigartige Zukunftsvision auf Ihren Bildschirm, realer als jemals zuvor. Das Jahr 2027: Terroristen beherrschen die gesamte Menschheit. Die Welt steht am Rande der Zerstörung, nachdem in den vereinten Einöden Nordasiens das ultimative Werkzeug für den jüngsten Tag gefunden wurde - Cyberia. In längst vergangener Zeit wurde es als Instrument des Friedens entwickelt. Jetzt wird es zum Werkzeug tödlicher Bedrohung gegen die Menschheit.

- Adventure- Arcade- und Denk-sport-Spielkombination
- Hochauflösende Full Motion Votfbild-Videos in noch nie dagewesener Qualität und Detailtreue
- State-of-the-art 3D-generierte Grafik mit lebensnaher Charakterbewegung synthetischer Schauspielerei
- Fließende Integration von Hollywood-Filmtechniken wie Schnitte, Kamera-schwenks, Zooms...
- Faszinierende Musik und Soundeffekte von Thomas Dolby
- Voll digitalisierte lippen-synchrone Sprachausgabe
- Zahlreiche unterschiedliche Handlungsabläufe mit atemberaubenden Actionsequenzen, verschiedenen Szenarien und Schwierigkeitsstufen



Für CD-ROM

BOMICO
 BOMICO PRODUCTIONS

InterplayTM



CYCLEMANIA

Das macht nicht nur Easy Ridern Spaß: Leicht zugängliche rasanten Motorrad-Action auf fünf digitalisierten Straßenkursen.

Das Pferd des modernen Mannes (und der modernen Frau) ist das Motorrad. Für Freizeitcowboys und -girls gibt es nichts schöneres, als in sonnenbeschienenen Landschaften über Serpentinenspässe zu heizen. Bedauerlicherweise gerät aber das ansonsten zuverlässige Motorrad vorzugsweise auf laubigen Asphaltflächen, schneebedeckten Bergstraßen und regenfeuchten Feld- und Wanderwegen ins Schleudern.

Genau rechtzeitig zu der kalten Jahreszeit, in der diese Bedingungen den Unmut der Motorradfahrer wecken, bringt Accolade einen Seelenentrister namens »Cyclemania« heraus.

Vom CD-ROM werden Videoaufnahmen fünf israelischer Straßenkurse angeboten, die man in diversen Rennmodi abrufen darf. Für ein nettes Spielchen zwischendurch wählt man »Quick Race« und findet sich unmittelbar auf der Piste wieder. Wahlweise fahren Sie ein einzelnes Rennen mit Trainingsfahrten und Qualifikation oder gar eine ganze Weltmeisterschafts-Saison mit allen fünf Kursen. Je nach Fahrkönnen und Temperament dürfen Schwierigkeitsgrad der Steuerung und das Fahrvermögen der gegnerischen Fahrer in jeweils drei Stufen abgestimmt werden.

Für ganz harte Jungs gibt es den »Aggressive«-Modus, in dem ein Fahrstil rüpelhafter Art nicht nur erlaubt, sondern ausdrücklich erwünscht ist. So winken schon für leichtes Anrennpeln eines Fahrerkollegen Bonuspunkte. Die höchste



Der staubige, kurvige Wüstenkurs bringt den Spieler und fünf Gegner zum Schwitzen

Punktzahl gibt es jedoch für Abdrängen mit folgendem Sturz des Gegners. Zusätzlich scheint die Streckenabsperzung zu schlafen, denn es drängeln Cabrios und überbreite Killertrucks im Gegenverkehr. Die phlegmatisch dahinnummelnden Kühe sind für den Geübten keine große Herausforderung, eher die unvermittelt über die Straße galoppierenden Pferde. Die Rennmodi an sich bleiben gleich, allerdings werden auch die Mitfahrer hin und wieder von derartigen Querulanten zu einem unsanften Abstieg gezwungen.

Die fünf Rennkurse sind optisch allesamt recht unterschiedlich, wobei Cyclemania keine Simulation im Stile von »Indy Car Racing« ist, sondern ein Actionspiel. Die digitalisierten Kurse fahren sich im Prinzip alle gleich, variieren aber von der Länge und der Umgebung. So findet man sich bei »Desert Heat« offensichtlich in einer Wüste wieder, während »Forest Shadows« eher in einer wäldlichen Region angesiedelt ist. Der Spieler kann Gas geben, bremsen und lenken, worauf sein Motorrad, das er von hinten sieht, entsprechend die Position auf dem fest vorgegebenen Kursverlauf ändert. Namentlich ist eine Gangwechsel-Automatik eingeschaltet, die aber deaktiviert werden kann. Cockpitanzeigen informieren über Tempo, Drehzahl, Öltemperatur und verbleibende Sturzresistenz. Nach gut einem Dutzend Bodenberührungen sind

Zweirad und Fahrer kaputt und das Spiel zu Ende.

Es gibt einen hochauflösenden



Für Tuningfreaks: Der Rennmotor hat polierten Ein- und Auslasskanälen



Im Aggressive-Modus wird's schnell eng und Stürze sind häufig

Cyclemania ist ein reinrassiges Actionspiel, CD rein-laden - las. Die digitalisierte Grafik ist ganz nett, die Strecken sehen abwechslungsreich aus. Bei der latent schwammigen Steuerung ist dosiertes Beschleunigen jedoch nicht möglich und Gaswegnehmen führt zu sofortigem Geschwindigkeitseinbruch. Es gilt die Devise »Vollgas«, mit ruckartigem Zurückziehen des Joysticks vor Kurven. Diese zugegebenermaßen etwas unorthodoxe, brochierte Motorradfahr-Technik ist

nichts für Sensibelen, führt zu erhöhtem Joystickverschleiß und treibt die Realitätsnähe des Spiels nicht gerade in schwindelerregende Höhen.

Die verschiedenen Motorrad- und Tuningteile sind Schnickschnack, da höchstens minimale Unterschiede bemerkbar sind.

Der Motorradfahrer in mir wird es sich aber nicht nehmen lassen, hin und wieder ein dreiründiges »Quick Race« in kurzweiligen »Aggressive«-Modus zu fahren.




Die SVGA-Darstellung sorgt für Übersicht, läßt das 3D-Fenster aber empfindlich schrumpfen

den SVGA-Modus, bei dem aber nur das normale Bild auf ein Viertel verkleinert

ist und drumherum der Streckenverlauf mit Fahrerpositionen angezeigt wird. Für Dauerspielen eignet sich dies nicht, da das Bild einfach zu klein wirkt, aber man kann sich einen Überblick über das Fahrerfeld verschaffen. Auch die Zweiradschrauber kommen nicht zu kurz. Bei den Rennen darf man sich neben dem eigentlichen Motorrad auch diverse Zusatz- und Tuningteile aussuchen - vorausgesetzt, man hat durch vorherige Siege genügend Preisgeld gesammelt. So gibt es bessere Federbeine, einen PS-stärkeren Motor oder chromblitzende Auspuffrohre zu erwerben. Im Endeffekt wirkt sich das darin aus, daß man mit einem voll ausgerüsteten Motorrad fast nie mehr von der Strecke fliegt und selbst bei moderatem Lenkgeschick immer gewinnt.


(mk)



cyclemania

286/486
 VGA
 Super VGA
 Soundblaster
 S'Blaster Pro
 General MIDI
 CD-Audio
 Maus
 Joystick

<p>Spiel-Typ Rennspiel</p> <p>Hersteller Accolade</p> <p>Co.-Preis DM 120,-</p> <p>Kopierschutz -</p> <p>Anleitung Englisch; gut</p> <p>Spinloos Englisch; wenig</p> <p>Bedienung Befriedigend</p> <p>Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene</p> <p>Grafik Befriedigend</p> <p>Sound Gut</p>	<p>Freies RAM: min. 4 MByte</p> <p>Festplattenplatz: ca. 1 MByte</p> <p>CD-Belegung: ca. 410 MByte</p> <p>Besonderheiten: Laufendes Rennen kann gespeichert werden. Double-speed-Laufwerk erforderlich.</p> <p>Vor empfohlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.</p>
--	--

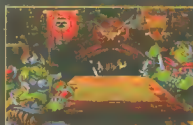


63



In der mystischen Welt von Warcraft müssen Sie in der Rolle heldenhafter Menschen oder bösartiger Orcs einen strategischen Kampf um Vorherrschaft und Überleben führen. Mit unglaublichen Waffenarsenalen und mächtiger Magie kollidieren diese beiden Streitkräfte in einem Wettbewerb der List, des Intellekts und der Gewalt. Bauen und regieren Sie Ihre eigene mittelalterliche Festung. Zerstören Sie die Orc-Horden oder zerschmettern Sie die schwächlichen Menschen... Sie haben die Wahl!

- Option, entweder in der Rolle des Orcs oder des Menschen zu spielen
- Spiel läuft in Echtzeit
- Sie erschaffen und steuern unterschiedliche Kreaturen, wie Bauern, Schamanen o. Speerkämpfer
- 2-Spieler-Option über Modem oder Netzwerk
- 2 unterschiedliche Handlungsabläufe mit über 25 integrierten Szenarien
- Mehr als 20 zusätzliche frei formbare Szenarien garantieren unbegrenzten Spielspaß
- Reichhaltiger Soundtrack und digitale Sprache in der CD-ROM-Version



Auf Diskette und CD-ROM

BILZARD
ENTERTAINMENT

ROMICO
SOFTWARE

Interplay

FRONT PAGE SPORTS BASEBALL '94

Die US-Profis streiken, doch bei Sierra geht die Saison weiter: Baseball für Kenner mit unzähligen Optionen.

Zwei Mann aus, kurz vor Ende des neunten Innings. Die Bases sind geladen, doch Ihr Team liegt mit drei Runs zurück und nur ein Homerun kann Sie nach retten. Die Zählung ist voll, zwei Strikes, drei Balls, der nächste Schlag wird das Spiel entscheiden. Da kommt auch schon der Pitch, ein schneller Fastball in die linke obere Ecke der Strikezone. Ihr Schlagmann zieht den Schläger voll durch und der Ball fliegt und fliegt, quer über das Außenfeld, über die Spielfeldmauer und direkt in die Zuschauerränge – Homerun! Mal ehrlich, haben Sie gerade eben nur »Bahnhof« verstanden? Naja, macht nichts, dann haben Sie schon wieder Geld gespart und brauchen sich »Front Page Sports Baseball '94« erst gar nicht zu kaufen. Es ist ganz auf den Kenner dieser durch und durch amerikanischen Sportart zugeschnitten; eine Erklärung der Baseballregeln werden Sie im über hundert Seiten starken Handbuch vergeblich suchen. Wenn Sie aber zu den Menschen gehören, denen Begriffe wie »Bunt«, »Base Stealing« und »Batting Average« nicht völlig fremd sind, dann hat Ihnen FPS Baseball '94 ganz gewiß einiges zu bieten. Wie schon bei FPS Football läßt Ihnen das Hauptmenü die Wahl, ob Sie eine reguläre Saison nachspielen oder eine neue Liga ganz nach Ihren Wünschen starten wollen. Wenn man sich für die '94er-Saison entscheidet, erblickt man die Originalnamen aller Spieler der Liga. Allerdings dürfen



Alles klar zum Schlag: Kleine Fenster zeigen zusätzlich die Base-Besetzung

wahl aus rechtlichen Gründen keine realistischen Teamnamen verwendet werden. Das Programm ist zum Glück mit einem umfangreichen Editor ausgestattet, der es Ihnen erlaubt, so ziemlich jede Zahl und jeden Buchstaben zu verändern. Ebenso problemlos lassen sich Spielernamen, Mannschaftsaufstellung und sogar die Trikalfarben justieren. Die Spielstärke jedes Baseballers wird durch die Veränderung seiner Attribute gesteuert.

Je nach Ehrgeiz und eigener Spielstärke stellen Sie einen der vier Schwierigkeitsgrade für Batting, Pitching, Running und Fielding separat ein. Im Anfänger-Level übernimmt der Computer die Steuerung der jeweiligen Funktion. Bei der »Advanced«-Einstellung dürfte selbst der Baseballprofi einem Adrenalin-schack nahe sein, wenn sein Schlagmann einen sauberen Bunt hinlegen, der Runner von der dritten Base auf die Homeplate zuhechtet und gleichzeitig noch die zweite

Base gestohlen werden soll.

Während des Spiels übernehmen Sie abwechselnd die Rolle des Schlagmanns und des Werfers. Hat der Schlagmann den Ball getroffen, so schaltet das Programm auf eine 3D-Grafsicht des Stadions, wo Sie die Flugbahn des Balls verfolgen. Eingebledet wird auch eine Übersicht Ihrer Feldspieler bzw. Runner.



Wurde der Ball getroffen, wird eine Stadionübersicht mit flüssiger 3D-Polygongrafik gezeigt

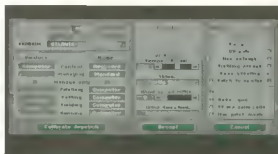
Für mich als alten Fan dieser Sportart kommt FPS Baseball '94 gerade richtig. Originalspieler und Originalstadien bieten mit der typischen Geräuschkulisse ein echtes Major-League-Feeling.

Highlights sind der wirklich unerschöpfliche Editor und die hervorragende Replay-Funktion mit frei beweglicher Kamera.

Auf der Negativseite steht die etwas zu grobe Steuerung des Werfers. Zwar kann ich angeben, in welche Ecke der Strikezone ich den Ball haben will,

doch ist es nicht möglich, die Richtung durch Länge des Knapfdrucks genau zu justieren, wie es zum Beispiel bei »Tany LaRussa« oder »Hardball 3« der Fall ist.

Abschließend betrachtet bietet FPS Baseball '94 dem Kenner der Materie anspruchsvolle Unterhaltung; der Gelegenheitsspieler ist für die Computerunterstützung in den niedrigeren Schwierigkeitsgraden dankbar. Der Informations- und Options-Overkill wirkt auf Baseball-Laien eher abschreckend.



Reine Einstellsache: Auch während einer Partie lassen sich diverse Parameter ändern.

Blitzschnell müssen Sie sich jetzt entscheiden, welcher Feldspieler den Ball aufnehmen soll, um ihn an die entsprechende Base zu schleudern.

Grafisch präsentiert sich FPS Baseball '94 solide, aber nicht gerade spektakulär. Die Sicht von hinten auf den Schlagmann während des Spiels sowie alle Menüs werden in 640 x 400 Bildpunkten dargestellt – allerdings nur mit 16 Farben. Sobald sich der Ball aber in der Flugphase befindet, schaltet das Programm einen Gang zurück und bietet nur noch Polygongrafik in der Standardauflösung 320 x 200. Zu dumm, daß gerade in einem Spielbereich, bei dem es auf Genauigkeit bei der Steuerung der Feldspieler ankommt, nur noch winzige Pixelhäufchen über den Bildschirm wuseln.

(Thomas Drechsel/hl)

front page sports baseball '94

386/486
VGA
Soundblaster
3 Central
40 MB
Mouse
Joystick

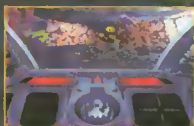
Spiel-Typ Hersteller Ca.-Preis Kopierschutz Anleitung Spieltext Bedienung Anspruch Grafik Sound	Sportspiel Sierra DM 120,- Nervige Handbuchabfrage (nur bei Disk-Version) Englisch: gut Englisch: wenig (Fachbegriffe) Gut Für Fortgeschrittene und Profis Befriedigend Gut	Freies RAM: min. 580 KByte + 3 MByte EMS Festplattenplatz: ca. 19 MByte CD-Belastung: ca. 30 MByte Besonderheiten: CD- und Diskversionen spatialisch identisch. CD-ROM enthält zusätzlich gut 200 MByte mit Sierra-Demos. Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.
--	--	---

..VERSCHMELZEN.

DESCENT

Dieses atemberaubende 3D-Action-Abenteuer führt Sie tief in die Minen des Planeten Pluto. Dort bereitet eine bösartige außerirdische Rasse die Zerstörung der Erde vor. Um sie aufzuhalten, werden Sie in Minenschächte hinuntertauchen, sich durch schier endlose Tunnel winden und auf Ihrem Weg gegen bedrohliche Aliens und Roboter kämpfen. Ausgesetzt in einer 3D-Umgebung, die tatsächlich 360 Grad umfaßt, müssen Sie sich darauf einstellen, daß oben unten sein wird.

- Über 30 Levels Hochgeschwindigkeits-Action im Arcade-Stil
- 3D-Umgebung mit voller 360 Grad-Bewegung
- animierte Kartenfunktion
- 3D-animierte Monster, die in verschiedene Formen morphen
- 4-Spieler-Netzwerk-Unterstützung
- Spieler-gegen-Spieler Netzwerk-Unterstützung
- Atmosphärische Sounduntermauerung mit digitalisierten Vielkanal-Soundeffekten
- Geschaffen von dem technischen Team, das auch den Microsoft Flight Simulator und Ultima I u. II entwickelt hat.



Auf Diskette und CD-ROM

DOMICO
INTERACTIVE SOFTWARE

Interplay™

Hall of Fame

IT CAME FROM THE DESERT

Wer vertilgt Autos, bringt knutschende Teenies zum Kreischen und ist tag-, nacht- und radia-aktiv? Natürlich die Harrar-Ameisen des schrillsten Cinemaware-Spiels.

USA, Ende der 50er Jahre. Der kalte Krieg erreicht seinen ersten Höhepunkt. Rußland gibt bekannt, ebenfalls Atomwaffen zu besitzen. Die unbedarfte US-Bevölkerung wird unruhig: Was passiert, wenn bei uns »die Bombe« einschlägt? Wie wirkt radioaktive Strahlung auf Mensch und Tier? Wie kann man sich schützen?

Da das Kino gerne als Spiegel der Zeit fungiert und Hollywood vor nichts zurückschreckt, wird die amerikanische Panik in reichlich naiver Manier auf die Leinwand gebannt: Der Science-fiction-Horror der 50er Jahre ist geboren. Da stapfen mutierte Blue-

Box-Taranteln auf hysterisch kreischende Teenies zu (»Tarantula«) und strahlender Glibber schlabbert durch sandige Kleinstadtstraßen (»The Blob – It Eats You Alive«).

USA, Ende der 80er. Der Kalte Krieg ist aufgetaut, die Bombe nicht gefallen und Cinemaware bringt das Debüt des Software-

Regisseurs David Riordan für den Amiga heraus. Der Spieler verkörpert darin einen gestandenen Geologen, der einen Meteoriteneinschlag

nahe der amerikanischen Kleinstadt »Lizard Breath« untersuchen soll. Leider strahlt der Kosmoschrott radioaktiv und hat eine Ameisenkolonie mutieren lassen. Die lieben Tierchen, inzwischen so groß wie Scheunen, verschanzen sich in den nahegelegenen Minen, vermehren sich munter und blasen zur großen Attacke auf die freie (westliche) Welt. Der Spieler ist der Einzige, der bislang die mutierten Biester zu Gesicht

Auch mit EGA-Grüftgrafik sorgten die Killerameisen für Nervenkitzel



bekommen hat. Natürlich glaubt ihm kein Schwein, was die Sache sehr erschwert. Also muß man Beweise für die Existenz der Viecher sammeln, sie zum Bürgemeister karren, und sich gleichzeitig aufmüßige Rocker, lästige Reporter und Riesenameisen vom Leibe halten.

Alle Aktianen werden von einer Landkarte aus geplant. Eine Sekunde Echtzeit entspricht einer Minute im Spiel; es bleiben nur zwei Wochen, um die Ameisen zu stoppen. Actionszenen wie Erkundungsflüge, Messerstechereien und mehrere Fights mit Ameisen lockern das strategische Planen auf. Kallidiert man mit einer Ameise, ist man nicht tot, sondern landet im Krankenhaus, was wertvolle Zeit kostet. Wer clever plant und ein geschicktes Händchen hat, schafft es, die Ameisenplage mit Hilfe der Nationalgarde in Grund und Boden zu ballern. Anschließend geht es mit Dynamit beladen in das Nest der Königin – wie in den alten Filmen.

Es dauerte mehr als ein Jahr, bis »It Came From The Desert« für MS-DOS erschien. Cinemaware, die zu dieser Zeit ihren Zenit schon überschritten hatten, hielten es nicht für nötig, PC-Besitzern eine VGA-Version zu beschern. Bei 16 Farben und EGA-Palette ging einiges an Genuß verloren, doch in einem Punkt ist das Programm immer noch ungeschlagen: Selten steckte ein Strategiespiel sa voller Atmosphäre, morbiden Charme und krudem Witz. Wer das strahlende Schnäppchen früher verpaßt hat, sollte es sich jetzt geben: Auf der CD-ROM-Sammlung »Joysaft Classics Vol. 1« wurde das Oldie zusammen mit anderen Perlen wie »Defender of the Crown« oder »Railroad Tycoon« wieder aufgelegt. (al)

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- ...es für die Amiga-Version von »It Came From The Desert« eine Zusatzdiskette gab? »Antheads« enthielt eine leicht modifizierte Geschichte, in der die Bewohner von Lizard Breath zu Ameisen mutierten.
- ...daß David »Desert« Riordan im Jahr 1990 eine teure CD-Version mit richtigen Schauspielern für die NEC-Videospielkonsole produzierte, welche die Pleite von Cinemaware einleitete?
- ...David Riordan für Jahre aus der Branche verschwand, um sich jetzt mit dem mittelbägigen Sega-Boxkampf-Spiel »Price Fighters« zurückzumelden?



V ar wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneinheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stäpsel aus diesem Regel-Paß. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buhl!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Masser darf z.B. auch ein

objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



**Heinrich
Lenhardt**



**Baris
Schneider**



**Jörg
Langer**



**Florian
Stangl**

T I T E L

	Heinrich Lenhardt	Baris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	★★★	★★★★	★★★★	★★★
ARMORED FIST	★	★★	★★★	★★
CREATURE SHOCK	★★	★★★★	★★	★
CRIME PATROL	★★★	★★	★★	★★★
CYBER WAR	★	★	★	★
CYCLEMANIA	★★	★★	★★	★★★★
DAWN PATROL	★★	★★★	★★	★★
DEATH GATE	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★
DOMINUS	★★	★★	★★★	★★
EARTHSIEGE	★★	★★★	★★★	★★★★
ECSTATICA	★★	★★★	★★★	★★
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL	★★	★	★	★★★
INCREDIBLE MACHINE 2	★★★★	★★★★	★★★	★★★
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER	★★★	★	★★	★★★
NOCTROPOLIS	★★	★★	★★	★★
NOVASTORM	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
OLDTIMER	★★	★	★	★★
ONE MUST FALL	★★★	★★★	★★	★★★★★
RAN-TRAINER	★	★	★	★
RISE OF THE ROBOTS	★	★	★★	★
UNDER A KILLING MOON	★★★	★★★	★★★	★★★
UNIVERSE	★	★★	★	★
U.S. NAVY FIGHTERS	★★★	★★★★	★★★	★★★★★
VID GRID	★★★	★★★★	★★	★★★
WARCRAFT	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
X-WING CD-ROM	★★★	★★★	★★★	★★★
ZEPHYR	★	★★	★	★

TAG DER ABRECHNUNG

Hier spricht die statistische Abteilung: Der Wertungs-Jahrgang 1994 wird abgehackt; ein Teppich fliegt in der Endwertung allen Konkurrenten davon.

Falls es jetzt noch niemand wahr haben will, daß dem CD-ROM die Spielzeugkult gehört: Obwohl 1994 die meisten Neuheiten noch auf Diskette veröffentlicht wurden, belegen zwei CD-Entwicklungen die ersten beiden Plätze in unserer Jahresendabrechnung. »Magic Carpet« hängt durch eine 92er-Wertung im letzten Heft des Jahrgangs »Rebel Assault« noch ab. Das Star Wars-Geballer von LucasArts lag seit Januar mit 91 Punkten vorne, um doch noch haarscharf abgefangen zu werden. Die Bronzemedaille gebührt Maxis' »Sim City 2000«. Für diese Jahresabrechnung wurden nur Spiele

berücksichtigt, die in den Ausgaben 1/94 bis einschließlich 12/94 von PC Player getestet wurden. Außen vor blieben Oldie-Tests im Rahmen der »Hall of Fame« sowie nicht wesentlich geänderte CD-Umsetzungen älterer Titel (z.B. »Syndicate Plus«). Die erfolgreichste Firma heißt 1994 (wie schon 1993) Electronic Arts. Sechs Titel konnte man in der Jahresendabrechnung platzieren; dazu kamen zwei Spiele von Origin, die bekanntlich unterselbe Konzerndach gehören. Andererseits verdankt EA zwei Platzierungen dem höchst selbständig agierenden Programmerteam Bullfrog, dessen Produkte Electronic Arts unter seinen Vertriebsfittichen ab. Die anderen Gewinner des Jahres heißen LucasArts und Microprose. LucasArts veröffentlichte 1994 nur drei PC-Spiele, die sich aber alle in der Jahreswertung unter den ersten 15 platzieren konnten. Microprose konzentrierte sich nach dem Zusammengehen mit Spectrum HoloByte wieder auf seine alten Tugen-

den Strategie und Simulationen. Der Erfolg – fünf Programme in unserer Best of '94-Tabelle – gibt diesem Kurs recht.

Immerhin je zwei Programme brachten Spezialisten unter: Blue Byte beherrscht das Strategie-Fach, Papyrus macht die besten Rennspiele und id-Software hat's doppelt doomen lassen. Dynamix bewies Vielseitigkeit; ein Denkspiel und eine Simulation konnte man weit oben platzieren. Gut gemischt zeigt sich dieses Jahr die Flap-Abteilung. Keine einzige Firma ist zweimal vertreten; die letztjährigen Serientäter von Impressions haben sich sogar ganz aus dem Keller verabschiedet.

Zu guter Letzt erfahren Sie auf diesen Seiten die persönlichen Favoriten '94 unserer Spieltest-Redakteure. Bei den hier vorgestellten »Privat-Top 5« werden ohne Rücksicht auf die Wertungsdizziplin individuelle Spielvorlieben entfalteter, quasi eine Art Jahresend-Unplugged. (hl)



**HEINRICH LENHARDT'S
LIEBLINGE 1994:**

1. NHL Hockey '95
2. SimCity 2000
3. Colonization
4. Transport Tycoon
5. FIFA Soccer



**BORIS SCHNEIDERS
SPIELEFAVORITEN 1994:**

1. System Shock
2. Magic Carpet
3. Rebel Assault
4. Myth
5. Battle Bugs



**JÖRG LANGERS
LICHTBLICKE 1994:**

1. Ultima 8 - Pagan
2. Master of Magic
3. System Shock
4. Magic Carpet
5. Colonization



**FLORIAN STANGLS
TOPSPIELE 1994:**

1. NHL Hockey '95
2. Doom
3. System Shock
4. TIK-Fighter
5. NASCAR Racing

DIE SCHOCK 10

PLAZIERUNG	TITEL	HERSTELLER	GENRE	GESAMTWERTUNG
1.	Addiction	Wicked	Getornete Shareware-Sammlung	5
2.	Quantum Gate	Mediavision	Interaktiver Film	15
3.	Last Action Hero	Psygnosis	Action	18
4.	Red Crystal	QQP	Rallenspiel	21
5.	Star Wars Chess	Mindscape	Schach	22
6.	Terminator 2 Arcade Game	Virgin	Action	23
6.	Neurodancer	Pixix	Strip-Adventure	23
6.	Eye of the Storm	Rebillion	Action	23
9.	Fatman	Black Legend	Action	24
10.	Crazy Football	Millennium	Sport	24

DIE TOP-SPIELE DES JAHRES

PLAZIERUNG	TITEL	HERSTELLER	GENRE	GESAMTWERTUNG
1.	Magic Carpet	Bullfrog/Electronic Arts	Action-Strategie	92
2.	Rebel Assault	LucasArts	Action	91
3.	SimCity 2000	Maxis	Strategie	90
3.	NHL Hockey '95	Electronic Arts	Sport	90
5.	System Shock	Origin	Action-Adventure	89
5.	Sam & Max	LucasArts	Adventure	89
5.	Ultima 8 - Pagan	Origin	Rollenspiel	89
8.	Colonization	Microprose	Strategie	88
8.	Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	Strategie	88
8.	NASCAR Racing	Papyrus/Virgin	Rennspiel	88
8.	Microsoft Golf 2.0	Microsoft	Sport	88
12.	Indy Car Racing	Papyrus/Virgin	Rennspiel	87
13.	Anstoss WM-Edition	Ascon	Sport-Strategie	86
14.	Doom (*)	id-Software	Action	85
14.	TIE-Fighter	LucasArts	Action-Simulation	85
14.	FIFA Soccer	Electronic Arts	Sport	85
14.	PGA Tour Golf 486	Electronic Arts	Sport	85
18.	Master of Magic	Microprose	Strategie	84
18.	Bottle Isle II	Blue Byte	Strategie	84
18.	Aces over Europe	Dynomix	Flugsimulation	84
21.	Bottle Bugs	Dynomix	Denkspiel	83
21.	Die Siedler	Blue Byte	Strategie	83
21.	Elder Scrolls - Arena	Bethesda	Rollenspiel	83
21.	Doom 2 - Hell on Earth	id-Software	Action	83
25.	Transport Tycoon	Microprose	Strategie	82
25.	Little Big Adventure	Adeline/Electronic Arts	Action-Adventure	82
25.	Pacific Air War	Microprose	Flugsimulation	81
25.	F-14 Fleet Defender	Microprose	Flugsimulation	81

(*) In Deutschland indiziert. Dieses Spiel darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.

KRAMPF UND KURIOSSES

An mehr oder weniger erfreulichen skurrilen Erscheinungen herrschte 1994 kein Mangel. Den bizzarsten PC-Spielen widmen wir nachfolgend individuelle »Sonderpreise«.

► NERVIGSTER KOPIERSCHUTZ

Dos Spielkartengefummel bei Alone in the Dark 2 hatte eine Erfolgsquote von 50 Prozent. Die meisten Puzzles im eigentlichen Spiel waren leichter...

► BRUTALSTE KUNDEN-VERALBERUNG

Outpost war das einzige Spiel, das bei weitem nicht alle Features enthält, die in der Anleitung beschrieben werden. Auch eine Art von Kunststück...

► SCHLECHTESTE SCHAUSPIELERISCHE LEISTUNG:

Rechtsonnell Gallagher in »Inspektor Zebok«: Dann schon lieber das »Kleine Fernsehspiel«...

► OERINGSTE DATENMENGE AUF EINEM CD-ROM

Elite II - Frontier. Heiße Luft und wenig Bytes.

► INKOMPATIBELSTES SPIEL

Selbst mit diversen Boot-Disketten bekamen wir World Cup USA nur auf jedem dritten Rechner zum laufen.

► LÄNGSTE NACHLADEZEITEN VON CD-ROM

Hell Cab - und wenn wir nicht eingeschlossen sind, dann surrt das Laufwerk noch heute...

► BLÖDESTE DIALOGE IN ZWISCHENSEQUENZEN

Die Cut Scenes von Inferno sorgten eher für einen Atmosphäre-Malus.

► AM SCHLECHTESTEN AUSGENUTZTE LIZENZ

Bundesligo Manager Hattrick brüht sich damit, dank DFB-Segen die offizi-

ellen Teams und Spielernamen der Fußballer-Elite verwenden zu dürfen. Doch dann wurde geschlunzt: Dortmund ohne Riedel, Blindewald statt Binde-wald, etc.

► SONDERPREIS

»WIR WARTEN AUF'S CHRISTKIND« Die Worteschleife für Dungeon Master II erreicht das dritte Jahr. Kann jemand mal FTL aufwecken?

► DER BORIS-SCHNEIDER-SPEZIALPREIS FÜR DIE SCHLECHTESTE PROGRAMMIERTENISCHE LEISTUNG

...geht 1994 an den »Rosenmähnermann« von SCI.



Auch der »Rosenmähnermann« hat was gewonnen...



FINITO

Alles hat ein Ende – auch der PC-Jahrgang 1994. Unser ungefilterter Rückblick auf eine ereignisreiche Saison rekapituliert zugleich den 2. Jahrgang von PC Player: Passen und Painten aus Paing.

Doublespeed, SVGA, General Midi, Interaktiver Film – emsig surrten den PC-Anwendern 1994 die Schlagwörter um die Ohren. Das Aufrüsten geht zwar ins Geld, beschert aber immer schönere Spiele. Nach schwachem Beginn konnte der Software-Jahrgang 1994 im letzten Quartal auch inhaltlich überzeugen. Die Firmen besannen sich neben technischen Maßnahmen auch auf vernünftige Spielekonzepte.

Und was haben wir eigentlich im März am liebsten gespielt? Welcher Hersteller nervte am meisten mit seinem Wertungs-Gejammer? Wie war das gleich wieder mit dem »Outpost« Skandal? Auf den nächsten vier Seiten rollen wir nochmal das Spielejahr auf; ein Blick zurück ohne Zorn, aber mit einer Prise Zynismus. Zur Einstimmung vorweg ein paar Geheimdokumente aus den Tiefen unseres Fotoarchivs. (h)

Bilder, die nie erscheinen sollten...



Abteilung »Titelbilder, die es nie gab«: Für die Oktober-Ausgabe rechneten wir so fest mit einem Testmuster von »Armaged Fist«, daß unser Maestro Olivar Knaldt schon mal einen Entwurf mit der entsprechenden Artwork kampanierte. Am Ende des Tages schmiß Navalagic den Veröffentlichungstermin und das Titelmotiv konnte nie verwendet werden. Man beachte, wie subtil das überlagernde Transport-Tycoon-Bild die militante Aura des Panzers mildern soll...



Spiel und Spaß auf der Fachmesse, Teil 1: Die Frühjahrsevents bescherte den armen Londonern das Revival der Oldia-Gruppe Lenhardt, Schneider, Locker & Farster

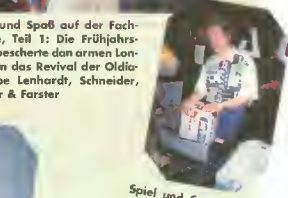


Durch Videoauftritte auf unseren CD-ROMs erlangte »Terry, der Wunderhund« internationale Berühmtheit. Diese einmalige Wildbahn-Aufnahme zeigt das edle Tier beim Baschnuppen von Quincy, dem Wunder-Retriever (wächst noch – ebenso wie der kleine Adrian, der mit PC Player nun überhaupt nichts zu tun hat, aber einfach so putzig ist).



Malyneux in Paing: Um den 3D-Madus von Magic Carpet zu demonstrieren, griff der Bullfrag-Boß kurzerhand zur Pappbrille und flag uns was var. So haben Sie Peter noch nie gesehen...

Wannachtszeit in Las Vegas, wa Anfang Januar die CES steigt. Glühende Wüste, passende T-Shirts: Die Factor 5-Programmierer Rudi Stember (links) und Thomas Engel im lässigen Ausgeh-Outfit.



Spiel und Spaß auf der Fachmesse, Teil 2: Köln, letzter Tag. Baris Schneiders müde Glieder sind für jeden Halt dankbar...





Das fängt ja gut an: Ein Jahr PC Player – und unser Geschäftsführer hat immer noch keine grauen Haare! Die geplanten Feierlichkeiten beim Bundespräsidenten entfallen zugunsten eines zwanglosen Beisammenseins rund um den CD-Recorder. Denn zum Jahreswechsel 93/94 kommt unser erstes Sonderheft »CD Player« heraus, das angenehme Sorgen macht: ausverkauft! Vertriebschef Helmut Grünfeldt muß sich den Weg in Büro durch demonstrierende Menschenmassen bahnen. Was noch keiner ahnt: Neun Monate später mündet das CD-ROM-Konzept in die monatliche PC Player plus.

Im Wertungsrückblick auf das Jahr 1993 liegen »Ultima Underworld II« (94 Punkte) und »Day of the Tentacles« (93) ganz vorne. Die niedrigste Wertung des Jahres erzielte On Lines »Cover Girl Strip Poker« (6, wie possend!).

► HIGHLIGHTS:

Saviel LucasArts auf einmal: **Sam & Max** verpaßt die 90er-Region denkbar knapp, während **Rebel Assault** bis auf weiteres den Maßstab für CD-ROM-Actionspiele setzt. Der Weihnachtstip für Flieger ist Dynamix' **Aces over Europe**, während Papyrus den NASCAR-Vorgänger **Indy Car Racing** veröffentlicht.

► ENTÄUSCHUNGEN:

Der **Schatz im Silbersee** wäre lieber im Wasser geblieben – ein Adventure-Tiefpunkt zum Jahreswechsel. Als Bug stratzendes Krücken-Schach entpuppt sich **Star Wars Chess** und **Hell Cob** macht klar, daß auch beim CD-ROM so manche Schaurigkeit auf uns lauert.

► SPRÜCHE:

»Gruseliger wird eine Mahlzeit nur nach, wenn Anke Huber in ihre Milchschneide beißt.« (Heinrich Lenhardt über die Astronauten-fressenden Monster in »Alien Breed«).

»Dracula Unleashed gehört zurück in den Eichensarg, mit einem Halbzpflock durchs Loch der CD.« (Boris Schneider gibt Tips zur Bekämpfung langweiliger Vampir-Adventures).

»Am Hinterhältigsten sind die Sexualhormone – ihr erklärtes Ziel ist es, das schön geordnete Leben eines heranwachsenden Jünglings durcheinander zu wirbeln.« (Thomas Werner gleitet im Rahmen des »Larry 6«-Tests ins Biologische ab).



Während die Redakteure in den klammen Kammern des Painger DMV-Headquarters dörben, dürfen unsere ahnehin überbezahlten freien Mitarbeiter schicken Reisen unternehmen. Ralf D. Busch überwacht bei Origin in Texas die deutsche Übersetzung von »Ultima B« und wird Zeuge erhebender Bug Hunting-Riten: »Der zweitausendste erwischte Programmierfehler wird mit einer Zigarettenpause auf der Veranda gefeiert. Anatol Lackner besucht seinen alten Kumpel Peter Gabriel im englischen Bath. Anlaß ist die Vorstellung des Mac-CD-ROMs »Xplora I«. Hmm, was ist eigentlich die PC-Umsetzung abgeblieben...?

Im allerersten »Streitgespräch« fetzte man sich um das enttäuschende »Elite II«, seinerzeit auch beherrschendes Leserbrief-Thema. Die Rüttelmaus »Cyberman« erweist sich im Praxistest als müde surrender Lufikus und verstaubt fortan in den Händlerregalen.

► HIGHLIGHTS:

Kein anderes Spiel erregte 1994 so viel Aufsehen wie **Doom**: Erst der Test in PC Player, dann die Indizierung durch die BPS. Ansonsten mußte man schon für halbwegs gelungene Aufzüge dankbar sein, namentlich das neue Star-Trek-Adventure **Judgment Rites** und die Dynamix-Denkpartikiste **Incredible Toons**.

► ENTÄUSCHUNGEN:

...gab es reichlich in diesem Monat. Das müde **Terminator Rampage** machte gegen Doom keinen Stich, Sierra langweilte mit den dürrig dasigten Adventures **Police Quest 4** und **Gabriel Knight**. In Lillehammer tablen die **Winter Olympics**; U.S. Gold veröffentlicht dazu ein ebenso »offizielles« wie uninspiriertes Spiel.

► SPRÜCHE:

»Rund 80 Mark verlangt der Distributor für die einsame Diskette im schlichten Pappgehäuse. Dafür gibt es bei Aldi immerhin drei ausgewachsene Kunstdruck-Bibeln.« (Theologe Werner Küstenmacher über das biblische Actionspiel »Exodus«).

»Der konservative Spieler wird nicht durch revolutionäre Innovationen verunsichert.« (Thomas Werner bringt dezent zum Ausdruck, daß es »Zeppelin« an neuen Ideen mangelt).



Boris Schneider darf auf die CES nach Las Vegas und berichtet neben den üblichen Spiel-Neuheiten über so erregende Produkte wie die Strip-Version von »Stein, Schere, Papier«. Kaum wieder zurück, rezensiert er die ersten CD-ROM-Spiele von Soundkarten-Hersteller Mediavision: »Critical Path« (nett) und »Quantum Gate« (wa ist das Spieldesign)? Der Verriss letzteren Langweilers hat die üblichen Folgen (der Hersteller ist beleidigt als eine Leberwurst). Waran merkt man, daß Dinas wieder auf sind? Auch die behäbigste deutsche Softwarefirma hat mittlerweile ihr eigenes Dinosaurier-CD-ROM veröffentlicht. Im Hardware-Teil widmen wir uns den Festplatten (zwei Monate bevor Jung-Redakteur Jörg Langer zum Dienstantritt selbige mit beidenseitiger Beharrlichkeit schießt. Ach, das waren noch Zeiten...).

► HIGHLIGHTS:

SimCity 2000 ist eine der wenigen Fortsetzungen, die halten, was sie versprechen. Der Stadt-Simulator von Maxis ist die einsame Lichtgestalt im Monat März. Ansonsten mußte man schon für Umsetzungen wie die CD-ROM-Version von **Strike Commander** dankbar sein.

► ENTÄUSCHUNGEN:

Alone in the Dark 2 wäre ja an sich ein gutes Spiel, nervt aber durch unfaire Actionpassagen und einen frechen Kapierschutz. Und beim Anblick von Mittelmäßigkeiten wie **Der Planer** stellt sich die Frage, wieviele Wirtschafts-Simulationen diese Nation noch braucht.

► SPRÜCHE:

»Komplexe Einsätze sind wirrer als die Handlung in einer durchschnittlichen Starfighter-Episode.« (Heinrich Lenhardt über das Taktik-Verwirrspiel »Strike Squad«).

»Angesichts solcher Strichzeichnungen auf 8-Bit-Niveau werden Euch die PC-Besitzer was husten, meine lieben Code Masters.« (Heinrich Lenhardt, im Test von »Cosmic Spacehead« gönnerhaft gute Ratschläge verteilend).

»Die Hirnis haben sogar den Kapierschutz dringelassen.« (Heinrich Lenhardt äußert mildes Befremden über die lieblose CD-ROM-Umsetzung von »Winter Olympics«).



Ja, was war er denn diesmal, der Aprilscherz? Beim zweiten Hinsehen kamen den meisten Lesern die Besprechung der »neuen Computerbücher« ein wenig merkwürdig vor. Obwohl man Markt & Technik allerhand zutrauen muß, ist ein Werk mit Tips wie »Badethermometer in das 5,25-Zoll-Laufwerk einführen« natürlich frei erfunden. Der Fantasy-Zyklus »Unter der Painger Sonne« wird hingegen weiterhin verfolgt; mit dem Lyrikband »Schokolade für Scharf« soll der leckermäulige DMV-Böf in den Mittelpunkt rücken.

Abteilung »Personalien«: Susan Sablowski, gesteht ihm haarigen Redaktionsalltag von Spiezeitschriften, kehrt in den Painger Hafen ein. Als einzige Person, die bei PC Player über ein nennenswertes Organisationstalent besitzt, macht sie sich binnen fünf Minuten unentbehrlich. Seit dem landen auch alle Redakteure bei Messebesuchen am richtigen Tag in der richtigen Stadt. Einen der schönsten Druckfehler in der PC-Player-Geschichte gab's im Artikel »Morgen schon veraltet?«: In einer unangenehm auffälligen Kastenüberschrift multipliziert die »Bus-Systeme« mit »Bug-Systeme«. Das war natürlich kein richtiger Fehler, sondern ein geniales Wartspiel...

► HIGHLIGHTS:

Ein Adventure-armses Spielzeug nimmt seinen Lauf; das düstere **Beneath a Steel Sky** gehört zu den wenigen erbaulichen Erscheinungen Bethesda überrascht nach dem Schach-Terminator angenehm durch das 3D-Rollenspiel **Elder Scrolls: Arena**. Blue Byte veröffentlicht sein hochwertiges Strategiespiel **Battle Isle II**.

► ENTÄUSCHUNGEN:

Grab-Grafik Marke »Gauschleier« macht den **Rosenmäherrmann** zum Multimedia-Wurks des Monats, knapp gefolgt vom enttäuschenden CD-ROM-Geballer **Microcosm**. Und big **See** gibt uns die Gewißheit Die Nation braucht wirklich keine Wirtschafts-Simulationen mehr...

► SPRÜCHE:

»Die ersten vier Levels gleichen sich fast bis auf den letzten Lymphknoten; erst beim Hirn kriegt man mal andere Grafik zu sehen.« (Boris Schneider) ziert das appetitliche Blutbahn-Bollerspiel »Microcosm«.



Blümen blüh'n, die Natur erwacht, der Mai hat Redakteure gebracht. Jürg Langer verzichtet freiwillig auf drei Monatsgehälter und verkauft zudem seine Großmutter, nur um gleich »Ultima B« testen zu dürfen. Florian Stongl greift erst nächsten Monat ins Testergeschehen ein; er kreist noch auf Wahnungssuche in der Warteschleife (...um die TV-Rechte am daraus resultierenden WG-Abenteuer pakern mehrere Privatsender).

Im Gegenzug haben wir Thomas Werner verschlissen, der nach einem kurzweiligen Jahr bei PC Player doch noch was Vernünftiges lernen will und sein Studium wieder aufnimmt. Wenigstens haben wir dem Buben beigebracht, wie man sich forharmonisch kleidet.

Heinrich Lenhardt verreißt die Fernsehsendungen »Play Time TV« und »WDR Computerdubs«, die bis zum Auftauchen von »X-Base« Negativ-Qualitätsstandards setzen. Und dank eines Tests von diverser Gesundheits-Software wissen wir zudem, daß eine Pizza Napoli SB4 Kalarien hat, was die Ernährungsgewohnheiten in der Redaktion nicht wesentlich verbessert.

► HIGHLIGHTS:

Ein speziell für CD-ROM entwickeltes Programm mit witzigem Spieldesign? **The Horde** und **Myst** bieten endlich vernünftige Kast für das Laufwerk. Altbewährt und solide, Rollenspiel Action-Adventure **Ultima B** sowie die Microprose Flugsimulation **F-14 Fleet Defender**.

► ENTÄUSCHUNGEN:

Ja, die Präsentation ist genial. Nein, das Spiel kann man nicht gebrauchen. **Mega Race** bietet hinter seiner schicken Aufmachung keine inneren Werte. Umgekehrte Probleme hat das ruckelselige Grusel-Rollenspiel **Ravenloft**. Und auf **Starlord** hätten wir wirklich verzichten können...

► SPRÜCHE:

»Liebe Programmierer: Bitte laßt das keine Serie werden!« (Anatol Locker) fleht die Schöpfer von »Steg the Slug« an.
»Recht verdächtig nach dem Machwerk einer Horde Demo-Programmierer, die vom Spieldesign soviel Ahnung haben wie mein Scottish Terrier vom Assemblieren.« (Heinrich Lenhardt), Tierfreund und »Breakline«-Feind.



Daß sich wehleidige Softwarefirmen bei uns über angeblich zu niedrige Wertungen beschwerten, gehört zum Alltag. Das Gemaser über den Test von »Magic of Endoria« sucht jedoch seinesgleichen. Sa schlecht wurde das Programm gar nicht mal bewertet – Jürg Langer sprach sich für wohlwollende 64 Punkte aus, was vom Hersteller mit genialen Eingebungen wie »Unser Spiel ist doch einen BOer wert« kommentiert wurde. Pashum nominieren wir Sunflowes für die »goldene Tränen-drüse«.

Abteilung »begehrtestwertere Spiele«: Auf der Frühjahr's ECTS in London zeigte Westwood erstmals erregend gutaussehende Grafikstudien von »Lands of Lore II« und »Command & Conquer«. Die hübschen Sachen sollen allerdings erst 1995 erscheinen... Seufzt Und das Duell der Pazifik-Flugsimulationen gewinnt Microprose: Origins »Pacific Strike« hat die bessere Aufmachung, aber spielerische Mängel.

Abteilung »begehrtestwertere Spiele«: Auf der Frühjahr's ECTS in London zeigte Westwood erstmals erregend gutaussehende Grafikstudien von »Lands of Lore II« und »Command & Conquer«. Die hübschen Sachen sollen allerdings erst 1995 erscheinen... Seufzt Und das Duell der Pazifik-Flugsimulationen gewinnt Microprose: Origins »Pacific Strike« hat die bessere Aufmachung, aber spielerische Mängel.

► HIGHLIGHTS:

Routiniert bedient Microprose mit **Pacific Air War** wieder seine Fans. Blue Byte untermauert mit **Die Siedler** seinen guten Strategie Ruf, während das unkompliziert rassante **F1** von Domark frischen Wind ins Rennspiel-Genre bringt.

► ENTÄUSCHUNGEN:

Uoooh, **Magic of Endoria** ist und bleibt langweilig. Wer hat das seit damals jemals wieder freiwillig gespielt? **Lothar Matthäus** war ein klassischer Fall von Prami-Flap: Wir sporen bei den Programmieren und stecken jede Mark in die teure Lizenz...

► SPRÜCHE:

»Wenn ich eine Dose öffnen will, hole ich mir einen Dosenöffner. Wenn ich spielen will, kaufe ich ein Videospiel – nicht eine zehnmal teurere Allround Kiste, die ein normaler Mensch nicht kaputt.« (Winnie Forstner begründet im »Streitgespräch«, warum PCs die Videospiel-Systeme nicht ausrotten werden).
»Lothar hat hoffentlich genug Schmerzensgeld dafür bekommen, daß sein Name ein solches Sprite-Gestalter ziert.« (Heinrich Lenhardt) wird auch durch das »Lothar Matthäus«-Fußballspiel nicht zum Bayern-Fan).

ECSTATIC

... UND

IHRE

TRÄUME

WERDEN

WAHR. ...



PC-CD ROM / PC

Developed by Electronic Arts
Published by Electronic Arts





Der »Outpost«-Skandal naht: Eine Testversion für die Juli-Ausgabe ist versprochen und wird sogar noch im Editorial angekündigt. Die Vorab-CD trifft auch zusammen mit einer fälschlicherweise angelegten Anleitung ein. Aber seltsam, viele beschriebenen Features sind im Spiel noch nicht implementiert – das kann ja nur eine halbgare Version sein, die von Sierra noch verbessert wird. Also schreiben wir ganz seriös eine Preview und sind zwei Monate später verblüfft... Fortsetzung folgt im September.

Knapp ein halbes Jahr vor dem »Magischen Augen« auf CD-ROM wendet sich PC Player ausführlich Stereogrammen am Computer. Wer sich übrigens bis heute an einem Bild tatgescheit hat: Ein Motiv hat sich reinverirrt, das gar kein Stereogramm ist. Der Stangl darf zur Strafe zwei Wochen lang nicht Gitarre spielen. Ansonsten stand dieser Monat ganz im Bann der Fußball-Weltmeisterschaft. Nach war Boris Bulgarien-Kommando nicht rausgefliegen, als Martin Goksch und Heinrich Lenhardt das Angebot an PC-Fußballsimulationen steten.

► HIGHLIGHTS:

FIFA Soccer ist die mit Abstand unterhaltsamste Fußball-Veröffentlichung in einem Jahr, das zuviel minderwertige Rasenkast auf die Manirola bringt. Im Sport-Strategiebereich überzeugt Ascaris CD-Fassung von **Anstoss WM-Edition**. Ganz ohne Fußball kasstiert Bullfrags Rummelplatz-Simulator **Theme Park** eine hohe Wertung.

► ENTÄUSCHUNGEN:

Das Terroristen-Dezimierungsspielchen **Sabre Team** gehört zu den großen Geschmackslackajalen. Und in der Abteilung »dämlichster PR-Stunt des Jahres«: **Rüsselsheim** ist der peinliche deutsche Name von **Detroit**; beide Versionen der Automobil-Simulation sind gleichermaßen fad.

► SPRÜCHE:

»Wir empfehlen den Gang zum Raßmetzger.« (Gourmet Florian Stangl hat sich die Pferderennbahn-Simulation »Quarter Pale« unterhaltsamer vorgestellt).

»Bis ich hier mal einen plazierten Paß geschlagen habe, bin ich alt und grau.« (Martin Goksch über »Gook«). Unsere Fußballtesther wütelten unerbittlicher als der DFB-Kontrollausschuss).



Jet-Lag? Was ist das? Um den Bericht von der CES aus Chicago noch ins August Heft zu bekommen, wurde der Messebericht abends im Hotel und während des Flugs nach München getippt. Vom Flughafen ging's unausgeschlafen und übellos direkt in den Verlag; Oliver Kneidl bastelte noch ein dynamisches 24-Stunden-Layout – geschafft.

Das Trend-Thema »Werbespiele« arbeiten wir mit Streitgespräch und Vergleichstest auf: Das knusprige Action-Spiel von Kellogg's ließ Biffs Softsalamis-Adventure hinter sich. Nach mehr Kalorien gefällig? Daß deutsche Spielehersteller zu den großen Sensibeln gehören, bewies diesmal **Software 2000** [Nur 65 Punkte für **Pizza-Connection**? Tab, Drah, Knurr!]. Damit nicht genug der Proteste: Der Verriss des CD-ROMs zur Alt-Kätsch-Rockband BAP provozierte gleich zwei Protestbriefe fundamentalistischer BAP-Fans. Boris Schneider definiert »Die Zehn Gebote« als besonders praktische DOS-Befehle, aber der Papst ruft nicht mal an. Schwach...

► HIGHLIGHTS:

Nach einer für die Kiste »Auf diese PC-Version müssen wir ewig warten«: Beim zweiten DSA-Rollenspiel **Sternenschweif** hat sich das Aushoren wenigstens gelohnt. Auch das Jump-and-Run **Cool Spot** ist eine Umsetzung und entspringt dem Konsolen-Lager.

► ENTÄUSCHUNGEN:

Das »offizielle« Spiel zur Fußball-WM heißt **World Cup USA**, stammt natürlich von U.S. Gold, ist keine totale Katastrophe aber allenfalls besseres Mittelmaß. Ganz nebenbei: Kaum ein Spiel hat uns 1994 so viele Kompatibilitäts-Probleme beschert. **Der Clou** läuft ohne Probleme, der Spieler läuft farb: zähes Recycling angestaubter Ideen.

► SPRÜCHE:

»So leidenschaftlos würde Keith Richards nicht mal in nüchternem Zustand in die Saiten greifen.« (Musikpapst Heinrich Lenhardt über den Altherren-Rock von BAP).

»Die Werbung für die Salami verfolgt den Spieler auf Schritt und Tritt. Wem das alles Wurst ist, der sollte nicht allzuviel Komplexität erwarten.« (Florian Stangl) kalauer sich durch die Tiefen des Biff-Werbespiels).



Jörg Langers Druckertest wird übel verstümmelt. Die letzte halbe Zeile fiel dem DTP-Messer zum Opfer; hiermit tragen wir sie feierlich nach: »...und Bedienungsfeld bewertet«.

Boris Schneider darf sich hingegen auf einer roten Doppelseite als Prince Fan outen; »Prince Interactiv« überzeugt auch durch gutes Programm-Design.

Mit »Outpost« erscheint erstmals ein PC-Programm, bei dem wesentliche Features in der Anleitung und auf der Packung beschrieben, aber nicht im Spiel eingebaut sind! Sierra hat eiskalt die »halbgare Version« vom Juli veröffentlicht und besitzt noch den Nerv, erboste Kunden auf eine demnächst erscheinende Zusatz-Diskette zu vertrösten. Programmierer Bruce Balfour gibt sich im Interview patzig, unsere Wertung rasselte auf 55 runter, die Käufer rebellieren. Sierra lenkt ein und verspricht kostenlose Upgrades auf eine neue Version (die bis zum Redaktionsschluss von Ausgabe 1/95 immer noch nicht draußen war).

► HIGHLIGHTS:

Im Duell der Weltraum-Actionspiele zieht das passable **Wing Commander Armada** nur knapp gegenüber **TIE-Fighter** den Kürzeren. **NHL Hockey '95** erwähnt mit brillanter Aufmachung alle Eishockey-Fans – da macht das Derby zwischen den Stangl Mazdas und den Lenhardt Retrievers besonders viel Spaß.

► ENTÄUSCHUNGEN:

Outpost ist wohl die Enttäuschung des Jahres – erst mocht man die Kunden in der Anleitung auf tolle Features heiß, die dann gar nicht im Spiel drin sind. Doppel-Plut Der laienhafte »interaktive Krimispektor Zebok bietet gute Videos, aber lochhaftes Spieldesign. Tsunami unterbietet diese Chase mit dem Verlegenheits-Adventure Return to Ringworld.

► SPRÜCHE:

»Vielleicht hätte man aus dem Ding einen Bildschirmsschoner machen sollen.« (Heinrich Lenhardt auf der Suche nach einer Daseinsberechtigung für »Outpost«).

»Poker gehört eben in ein verrauchtes Hinterzimmer und nicht auf eine sterile Festplatte.« (Florian Stangl) beweist angesichts von »Power Poker« Kompetenz in Sachen Glücksspiel).



Aktiv-CD statt
Matt-Scheibe

Rock Hysterie



Das ganze Spektrum
der Jahre '68 und '69.
Mit Original-Einspielun-
gen aus den ersten
legendären Beat-Club-
Sendungen.

Beat-Club '68
Kat.-Nr. 76896-40025-2
DM 79,95*

*unverbindl. Preisempf.



**The Rock 'n' Roll Years -
die 50er**
Kat.-Nr. 76896-40024-2
DM 79,95*

Das interaktive Rock 'n'
Roll-Lexikon. Mit Musik-
beispielen, Videoclips,
Superquiz und einer
gehörigen Portion Zeit-
gefühl.

Wenn die Stars der
50er Jahre und die
alten '68er auf CD-
ROM losrocken, wird
Rock History zur
Rock Hysterie.
Diese Scheiben sind
Zeitgeist-Dokumenta-
tionen und musika-
lische Leckerbissen
in einem.

See you soon.



Im Vertrieb der
BMG
FUNKY BUNNY
GmbH



Tschingderasabum! Nach dem höchst erfreulichen Erfolg unserer CD-Player-Sonderhefte führen wir das Konzept »Viele Demos, Updates und Videos auf einem CD-ROM«

mit der monatlichen PC Player zusammen. Die Spontondeckel wird im Oktober realisiert: PC Player gibt's jetzt monatlich wahlweise mit oder ohne CD-ROM. DMV strebt die Welterschaft an, die Mitbewerber gehen greinend zu Boden und Boris darf jetzt jeden Monat ein CD-ROM mastern. Das ist doch mal ein viel befriedigenderes Hobby als Bierdeckelsammeln...

Florian »tiefere gelegte« Stangl vergleicht diesen Monat die besten Rennspiele und scheucht unvorsichtige Fußgänger über den DMV-Parkplatz. Ansonsten entzückte uns Aher Dark 3.0, der witzigste Bildschirmsschaner des Jahres. Den witzigsten Namen trägt hingegen »Urotsukidaij«, ein Manga-Film auf CD-ROM. Völlstes Verständnis für den armen Setzer, der bei der Überschrift »Urotsukidaij« daraus machte. Wo kriegt der Forster immer diese dubiasen Teile her?

► HIGHLIGHTS:

Battle Bugs ist der Überraschungshit im Denkspiel-Genre – putzig und intelligent. **System Shock** heißt das brillante SF-Action-Adventure der Schöpfer von Ultima Underworld. **PGA Tour Golf 486** bietet erlesenen CD-ROM-Gallgenuß, verlangt aber nach viel Rechenpower.

► ENTÄUSCHUNGEN:

Die Realisore des Bundestags-Wahlkampfs vermachte die Begleit-Software **Hurra Deutschland** kaum zu überbieten – und war zudem in Nullkommanichts durchgespielt (da helfen auch keine Direktmandate). Mit **International Tennis Open** setzt Philips sein erstes CD-i-Spiel für CD-ROM um – wir können dankend auf die Schnarrückle verzichten.

► SPRÜCHE:

»Tippen Sie bitte langsam, die Dame ist bland.« (Anatol Locker nimmt Software-Kontakt mit einer »Virtual Woman« auf).

»Der Unterhaltungswert ist ähnlich beschränkt wie das Charisma von Michael Stich.« (Heinrich Lenhardt vergleicht drastisch, um die dürftige Qualität von »International Tennis Open« rüberzubringen).



Die Bundesprüfstelle schlägt zurück: Das Kultspiel »Doom« wird in Deutschland indiziert! Da schicken wir doch gleich unseren rasenden Reporter Roland Austinat nach

Bonn, um mit der BPS-Leiterin ein Interview zu führen. Stereogramme am PC sind schon wieder out: Buch-Bestseller »Das Magische Auge« erscheint offiziell auf CD-ROM, aber wer hat sich nicht schon längst satt geschüttelt?

Und dann imponierte uns noch Electronic Arts' Werbeslogan in der System-Shack-Anzeige: »Seelenlose Technik wütet jenseits der menschlichen Kontrolle!«. Paß! auch gut zu unseren internen Ereignissen wie »Wir stellen mal schnell die Netzwerk-Software um« oder »Kaputte Belichtungsmaschine bei Journalsatz«.

► HIGHLIGHTS:

Sid Meier kannte mit **Colonization** nicht viel verkehrt machen – er übernahm viele Elemente seines Klassikers »Civilization«. Micraprose-Knaller Nummer 2 war das Fantasy-Strategiespiel **Master of Magic**, während sich **Microsoft Golf 2.0** als gelungene Windows-Adaption von »Links 386 Pro« entpuppt.

► ENTÄUSCHUNGEN:

Faszinierendes Konzept, aber der **Space Simulator** von Microsoft kommt spielerisch ins Trudeln. Das lange erwartete **Delta V** entpuppt sich als überschnelle Wirrwarr-Action ohne Spielwitz. Und trotz einer sauberen Wertung von 75 Punkten muß man **Bundesliga Manager Hatrick** angesichts der hohen Erwartungshaltung zu den Enttäuschungen zählen. Vor lauter Menü- und Statistikfüt wurden Spielwitz, Grafik und Bedienung etwas vernachlässigt.

► SPRÜCHE:

»Das sanfte Aufsetzen auf dem Mand kannte man schon 1977 mit programmierbaren Taschenrechnern nachspielen.« (Boris Schneider erkennt spielerische Defizite beim brandneuen »Space Simulator«).

»Journalisten und Indie-Bands trinken in alter Tradition den Steimbüß-Mexikaner neben der Kanzerhalle leer, während die Firmenbasse in vollklimatisierten Hatlablabbys ganze Labels verdeckeln.« (Messeexperte Anatol Locker beschreibt eine typische Papkamm).



»...und ich sage Euch, aus Aschaffenburg wird er kommen, und mit sich bringen ein Saxophon...« Frisch-Redaktionsmitglied Michael Kim debütiert in diesem Monat. Techni-

schen Background beweisend stürzt er sich auf einen Interrupt-Grundlagenartikel und baut bei »NASCAR Racing« herzhafte Blechschäden – den behalten wir!

Zum Jahresende schwappen die storken Spiele in großen Wagen an. In letzter Sekunde gelingt es »Magic Carpet« noch, »Rebel Assault« die höchste Gesamtwertung des 94er-Jahrgangs abspenstig zu machen. Das ZDF definiert indes »Inkompetenz« und »Peinlichkeit« mit seiner Computersendung »X-Box« neu. Viel »Heyheyhey«, nichts dahinter und eine Quote unterhalb der 5-Prozent-Hürde... der reinste Sorgmeier.

► HIGHLIGHTS:

Theme Park war gut, **Magic Carpet** ist besser: Das englische Programmiererteam Bullfrog segelt mit seinem futuristischen 3D-Teppichsimulator in die 90er-Ränge. **Transport Tycoon** ist ein leckerer Infrastruktur-Baukasten, während Bleifüller mit dem Indy-Car-Nachfolger **NASCAR Racing** herzhafte Gas geben. Ebenso originell wie technisch verblüffend ist **Little Big Adventure**.

► ENTÄUSCHUNGEN:

Die niedrigste Wertung des Jahres beschränkte uns das Dezember-Heft: Dreiste Alt-Shareware in Verkleidung – **Addiction** ist kaum zu unterbieten. Zum Jahresausklang noch ein langweiliger »interaktiver Film« wie **Psychatron**: so wenig Spieldesign, muß das sein?

► SPRÜCHE:

»Viele Sender wären froh, wenn sie sovieler Kuki-dent-Werbespots abbekommen würden.« (Heinrich Lenhardt über den krompfaltigen ZDF-Versuch, mit »X-Box« eine jugendliche Zielgruppe anzusprechen).

»Wahrscheinlich ist es einfach ein schönes Gefühl, wenn unten im Tal die Angst wieder abebbt.« (Jörg Longer weiß, warum Mountainbike-Fahren Spaß macht).

»Mein Wörterbuch übersetzt den Namen des Herstellers »Wicked« treffenderweise mit »niederträchtig«. (Heinrich Lenhardt ist kein Fan von »Addiction«).

Tolle Weihnachtsgeschenke von Corel

COREL FLOW™ Für Windows

- Zum Anfertigen von Diagrammen, Organigrammen, Ablaufplänen und Grundrissen
- Über 2000 Drag & Drop-Symbole
- 1000 Clipart-Bilder
- 1000 Fotos
- 100 TrueType-Schriften
- Automatische Symbol-Verbindungen
- Das Flowcharting-Programm mit dem beeindruckendsten Preis-Leistungsverhältnis

DM199,-



GALLERY™ Für Windows und Macintosh

- Zum Anfertigen Ihrer eigenen Weihnachts- und Einladungskarten
- 10.000 Clipart-Bilder und Symbole auf CD-ROM (6000 davon in Farbe)
- Sie wählen ein Bild entweder mit Hilfe des Farbkatalogs oder mit Hilfe des Online-Browsers aus

DM125,-

COREL SAMPLER II Für Windows und Macintosh

- Ganz hervorragend als Bildschirmschoner geeignet
- 100 hochauflösende Fotos
- Eine Auswahl aus der Corel Professional Photos-Serie – eine der führenden CD-ROM-Fotосammlungen der Welt
- Lizenzfreie Archivfotos

DM39,-

Sonderaktion!



Corel ArtShow 5 (Farbbildband mit dazugehöriger CD-ROM) mit über 3000 faszinierenden Grafiken und Designs aus dem mit 1 Millionen Dollar dotierten Internationalen Corel-Design-Wettbewerb.

E.V.K. DM139,-
anstatt
DM199,-
regulärer Verkaufspreis

Das Angebot gilt nur für einen begrenzten Zeitraum



Die besten digitalen Fotografien der Welt (Farbbildband mit dazugehöriger CD-ROM) mit 120 ausgewählten Fotos der Corel Professional Photos-Serie, eine der führenden CD-ROM-Fotосammlungen der Welt.

ASIX
TECHNOLOGY GMBH

Telefon
0130-84 66 88

COREL
D130-815074



Die Geschichte

des Computerspiels (2)

DIE COMPUTER KOMMEN 1967-1984

Anfang der 80er Jahre kommt das junge Business richtig in Schwung. Doch 1983/84 wird der Siegeszug der Spielkonsolen von den Heimcomputern abrupt beendet.

Anna 1981 hatten die Videospielkonsolen den Höhepunkt ihrer Beliebtheit erreicht. Mit dem Intellivision des Barbier-Herstellers Mattel und dem Colecovision des CBS-Konzerns standen dem Marktführer Atari nun zwei technisch überlegene Konkurrenten gegenüber.



Konsolen-Traum der frühen 80er Jahre: Das Colecovision war die technisch fortschrittlichste Konsole ihrer Zeit, konnte sich aber gegen das Atari VCS dennoch nicht durchsetzen.

Bei Mattel werkten begabte Programmierer an komplexen Strategie-, Denk- und Sportspielen, die im Gegensatz zu der Computerspiel-Konkurrenz ohne Text und Zahlen auskamen. Für das Colecovision wurden wiederum japanische Spielautomaten der zweiten Generation umgesetzt – die amerikanischen Konsolen sollte das bis heute einzige Gerät bleiben, auf dem sowohl die besten Automaten von Sega (»Zaxxon«, »Turbo«), als auch von Nintendo (»Donkey Kong«) umgesetzt wurden. Diese beiden Firmen hatten sich in Japan als die neben Namco und Taito

wichtigsten Entwickler von Automaten-Spielen etabliert.

Das genannte Donkey Kong war das erste Jump-and-Run der Welt und zugleich Debüt des unscheinbaren Helden Mario. Donkey Kong bestand aus vier Plattform-gefüllten Bildschirmen, die der Held Mario von unten nach oben durchqueren und dabei fallende Fässer überspringen, Leitern erklettern und mit einem Hammer schlagen mußte. Ganz oben wartete Riesenaffe Donkey Kong mit Morias Freundin, die in den haarigen Pranken des Gorillas um Hilfe schrie.

Doch obwohl die Automaten-Umsetzungen für das Colecovision weit besser aussahen als die VCS-Interpretationen von »Centipede«, »Berzerk« und »Missile Command«, behielt der Oldie von Atari die Nase vorn.

Auch das ungewöhnliche Vectrex-Videospiel konnte sich auf dem Markt nicht durchsetzen. Im Vergleich zum herkömmlichen Fernseher oder Computermonitor, war ein Rasterstrahl den Bildschirm Zeile für Zeile ablasst, entstand die Grafik auf dem Vektor-Monitor des Vectrex durch einen Elektrodenstrahl, der direkt zwischen den Bildschirmkoordinaten hin- und herwanderte. Das Nachglühen des Strahls erzeugte Linien und geometrische Formen.

1983 fand man auch in den Spielhallen noch häufig »echte« Vektorspiele: Revolutionär waren die 3D-Experimente »Star Hawk« und Ataris »Star Wars« – für die Erzeugung eines räumlichen Effekts war die Vektorgrafik hervorragend geeignet.

VON HACK ZU APHAI: FRÜHE ROLLENSPIELE

Bevor sich auch in der alten Welt erste Computerspiel-Aktivitäten regten, schüttelten die amerikanischen Programmierer weitere Spielgenres aus dem Ärmel. Beinahe zeitgleich hatten verschiedene Programmierer die Idee, das populäre »Dungeons & Dragons«-Rollenspiel auf den Monitor zu holen. Das Basic-Pro-



Eine der ersten AD&D-Umsetzungen programmierte Mattel für seine Intellivision-Konsole: »Tresures of Tormin«.

gramm »Temple of Aphaist« des Automat-Simulations-Gründers Jan Freeman orientierte sich mit seiner primitiven Van-aben-Grafik am Mainframe-Klassiker »Hack«, bei dem man zweidimensionale Verliese nach Monstern und Schätzen durchstabierte. Die Studenten Andrew Greenberg und Raben Woodhead gingen einen anderen Weg und stellten die Welt der Krieger, Zauberer und Monster in 3D-Strichgrafik dar. Alle Kämpfe liefen statistisch ab: Der Spieler wählt im Falle einer Konfrontation die geeigneten Waffen und Zaubersprüche, dann errechnet der Apple II das Ergebnis der Kampfunde. »Wizardry: Proving Grounds and of the Mad Overlord« war in Pascal geschrieben und mehr als 18 Monate lang die Nummer 1 unter den amerikanischen Computerspielen.

Schließlich kiffelte mit Richard Garriot ein weiterer D&D-Fan an einer Computer-Variante der Tolkien-inspirierten Fantasy-Thematik. Er erweiterte sein Basic-Rollenspiel »Akalabeth« zu »Ultima«, einer ausladenden Fantasy-Umgebung, durch die eine Spielfigur gesteuert wurde. Betrat der Held einen Dungeon, wurde auf eine 3D-Perspektive ähnlich der des Konkurrenzprodukts »Wizardry« umgeschaltet.

All diese Titel waren am Rollenspiel-Urvater »Dungeons & Dragons« angelehnt, eine offizielle Lizenz des Herstellers TSR besaß jedoch nur der Siegeszug riesige Mattel. Die Umsetzungen »Advanced Dungeons & Dragons« und »Tresures of Tormin« für die Intel-

lvision-Konsole waren als 3D-Rallenspiele ihrer Zeit weit voraus, kannten aber nur die Kritiker, nicht jedoch die Käufer überzeuften. Auch den Designern von Atari blieb der Erfolg versagt, als sie versuchten, das typische Homecomputer-Genre auf dem Modul-Markt zu etablieren.

Vielleicht war es auch einfach schon zu spät für eine Erneuerung des Videospieles, denn unter dem Druck des wachsenden Heimcomputermarktes ließen sich die hochgesteckten Umsatzziele der Videospielebranche nicht mehr erreichen. Dutzende von kleinen Firmen überschwemmten den Modul-Markt mit einfallslosen und technisch unterbelichteten Varianten von »Pac Man« und »Galaxians«. Die Modulpreise stürzten ins Bodenlose, so daß die Entwicklung aufwendiger Spiele unattraktiv wurde. Den Modul-Müllbergen stellte sich nur noch selten ein ausgefeiltes Spielkonzept gegenüber. Außerdem hatten die Konsolen den Grafik- und Sound-Fähigkeiten der Heimcomputer von Atari, Apple und Commodore nichts entgegenzusetzen. Auch der Versuch, die Videospielekonsolen durch allerlei Zubehör (Tastatur, Sprach-Module und Spezial-Joysticks) auf den lukrativen Computermarkt zu retten, scheiterte kläglich. Nur weitsichtige Firmen wie der Monopoly-Erfinder Parker erkannten dem Fiasco durch einen frühzeitigen Rückzug aus dem Videospiele-Geschäft.

Da die technisch verbesserten Konsolen-Nachfolger Atari 5200 und Intellivision 3 nicht aus den Startlöcher kamen, war 1984 der Weg frei für den Siegeszug der Heim- und Personal Computer.

DURCHMARSCH DER HEIMCOMPUTER

Nachdem Bruce Artwick mit seinem »Flight Simulator« das gleichnamige Genre erfunden hatte, wuchs die Konkurrenzfirma Micraprase mit actionlastigen Flugsimulationen zu einem der wichtigsten Hersteller



1983 war der weltweite Siegeszug des C 64 nicht zu stoppen. Commodore selbst unterstützte den Bestseller mit hervorragenden Modul-Spielen wie Andrew Spencers »International Soccer«, das heute noch als eines der besten Fußballspiele aller Zeiten gilt.

MS-DOS-PCS

...sind weiterhin im Dornröschen-Schlaf. Kein geistig normaler Mensch kauft sich 1983 oder 1984 einen PC zum Spielen. Die Kisten sind teuer, haben keinen Sound und allenfalls Vier-Farben-Grafik.

COMMODORE 64

Der Brotkasten hat die Weltherrschaft übernommen: Sowohl in die USA als auch Europa ist er der beliebteste Heimcomputer. Apple II (USA) und Sinclair Spectrum (Großbritannien) können den überregionalen Giganten nicht ankratzen. 1984 erscheinen immer mehr Klasseispiele zuerst für den C 64; wer Summer Games wollte, mußte sich für Commodore entscheiden (solche Effekte gibt's auch heute noch: Wer Rebel Assault wollte, mußte sich ein CD-ROM kaufen).

SINCLAIR SPECTRUM

Der englische Volkscomputer, Nachfolger des innovativen ZX-81 und das Gerät, auf dem viele europäischen Spieleentwickler ihre Karriere begannen. Neben einem Sinclair Spectrum mit 16 KByte RAM-Speicher erschien 1983 die 48K-Variante, die bis Ende der 80er Jahre mit hunderten von Spielen (auf Audio-Cassetten) unterstützt wurde. Aufgrund der geringen Soundfähigkeiten, einer nahezu unbrauchbaren »Radergummi«-Tastatur und der schlechten Distribution konnte sich der Sinclair Spectrum in Deutschland und in den USA nicht gegen den C 64 von Commodore durchsetzen.



Zu spät: Als Atari die 7800-Konsole veröffentlichte war der Videospielemarkt bereits zusammengebrochen.

ATARI 5200 UND 7800

Die glücklosen Nachfolger zum Atari VCS. Das 5200 erschien 1983 und wurde ein Jahr später vom technisch verbesserten Atari 7800 ersetzt. Neben den kompatiblen VCS-Spielen erschienen für beide Atari-Konsolen eine Handvoll speziell entwickelter Automatenumsetzungen.

COLECOVISION

Dank seiner hervorragenden technischen

Fähigkeiten und den Umsetzungen aktueller Automatenknüller war das CBS Colecovision die Traumkonsole der Videospiele-Frühzeit. Knapp hundert Titel wurden ausgeliefert, bevor Hersteller CBS die neuen »Super«-Module ankündigte: Mini-Cassetten mit 128 KByte und einer Ladezeit von zirka zehn Sekunden pro Spiel. Obwohl die überarbeitete Variante des Coleco-Hits »Smurf« sowie »Super Donkey Kong Jr.« bereits auf »Super Game Module« verlagert wurden, die sie zugunsten des CBS Heimcomputers »Adam« nicht mehr ausgeliefert.



Doug Smiths geniales Plattformspiel »Laserdisc« erschien 1983, wird aber dank zahlreichen Umsetzungen (inklusive drei japanischer Automaten) bis heute gespielt

NES

Das Nintendo Entertainment System erschien als Famicom »Family Computer« bereits 1983 in Japan, wurde aber erst 1985 auch in den USA ausgeliefert. Trotz Nintendos restriktiver Lizenz-Politik unterstützen so gut wie alle wichtigen japanischen Hersteller die 8-Bit-Spielkonsole. Bis heute erschienen weit über 1000 NES-Spiele.

SG-1000

NES-Konkurrent aus dem Hause Sega, 1983 veröffentlicht. Als »Master System« fand die Weiterentwicklung des 8-Biters ab Mitte der 80er Jahre auch den Weg nach Europa und in die USA.

RDI HALCYON

Ein Laserdisk-Heimsystem, das seiner Zeit um Jahre voraus war. Die Kombination aus Bildplattenspieler, Computertastatur und Spracherkennungsmodule erschien 1984 zum Hammerpreis von umgerechnet 4000 Mark und arbeitete mit der in »Dragon's Lair« verwendeten Spieltechnik. Der Multiple-Choice-Zeichentrickfilm »Thayer's Quest« lag der Grundausstattung bei, das einzige andere Spiel für das Halcyon war »Raiders vs. Chargers«, eine Football-Simulation. Vier weitere Spiele (»Shadow of the Stars«, »Orpheus«, »Voyage to the New World« und »The Spirit of the Whittier Mansion«) wurden beworben, schafften es aber nicht mehr bis zum RDI-Konkurs im Jahre 1985.

der Welt heran. Nur Electronic Arts, die Firma des ehemaligen Apple-Angestellten Trip Hawkins, sollte mächtiger werden als die Software-Schmiede von William »Wild Bille« Stealey und Sid Meier.

Electronic Arts hatte die neben Meier wichtigsten Spieleentwickler unter Vertrag. Dan Bunten schrieb »M.U.L.E.«, ein phantasievolles Strategiespektakel für bis zu vier Spieler. »Aphasia«-Autor Jan Freeman erford zusammen mit Paul Reiche und Ehefrau Anna Westfall »Archon«, ein Fantasy-Schach mit Actionsequenzen. Außerdem im Electronic Arts-Programm

von 1983: »Hard Hat Mack«, eine Hommage an Donkey Kong und den Bestseller »Miner 2049er«, der bezaubernde Bildschirm-Flipper »David's Midnight Magic« und John Fields »Axis Assassin« das vom Vektor-Automaten »Tempest« inspiriert war. Auch die ehemaligen Modul-Entwickler beschäftigten sich ab 1983 mit den Heimcomputern: David Crane, Alan Miller und Gary Kitchen hatten Atari bereits 1980 verlassen und mit Activision einen wichtigen Hersteller von Videospielen gegründet. »Pitfall«, »River Raid« und »Decathlon« hießen einige ihrer



Mit »Pifall« legte Spieldesigner David Crane den Grundstein zum unabhängigen Videospiel-Entwickler Activision. Im Laufe der 80er Jahre gründeten Activision-Mitarbeiter unter anderem die Softwarehäuser Accolade, Acclaim und Absolute Entertainment.

größten Hits. 1983 kündigten die Designer Miller und Robert Whitehead bei Activision und gründeten mit Accolade einen Computerspiele-Hersteller, der bis heute aktiv ist.

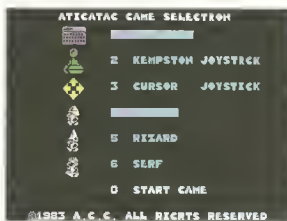
Auf dem Fundament aus »Ultimate«, »Flight Simulator«, »King's Quest«, komplexen Sport- und Strategiesimulationen sowie den Action-Spielen der Atari-Automatenabteilung entwickelte sich in den USA eine stabile und kreative Industrie. Die Europäer hatten es schwerer: In Deutschland, England und Frankreich tummeln sich dutzende von teils exotischen Spiel-

maschinen und Computern aus Fernost, Amerika und Europa. Neben den amerikanischen Marktführern Atari, Apple und Commodore, waren die Firmen Acorn und Sinclair in England erfolgreich. Außerdem wurden von den meist britischen Spieleentwicklern Computer wie Dragon, Oric sowie in den Jahren 1984 und 1985 der japanische MSX-Standard unterstützt. Das Systemchaos spiegelte sich in der Spielentwicklung wieder, wo seltsame Genre-Mixturen aufblühten.

In England war Action auch nach dem Ende der Videospielskandalen ein gefragtes Genre – selbst die in Europa seltenen Strategie- und Rollenspiele wurden mit Actionelementen verknüpft. Da es für englische Volkscomputer wie den Sinclair Spectrum keine amerikanische Software und somit kaum Einflüsse gab, gingen die englischen Spieldesigner unkonventionell vor. Es entstanden schnelle Action-Adventure wie »Atic Atac« (entwickelt von den späteren »RC Pro-Am«-Erfindern Rare), Strategiespektakel mit Rollenspiel-Elementen (»Lords of Midnight«) und – in Form des Basic-Spiels Valhalla – erstmals ein »interaktives Movie«.

Auf den englischen Computern Spectrum und Acorn gab's die einfachsten und ausgefeiltesten Spiele, während Designer auf dem C 64 amerikanischen Vorbilder zitierten. Stellvertretend für die zahlreichen

Meisterwerke englischer Programmierer sei »Elite« genannt, eine radikale Mischung aus 3D-Simulation, Weltraum-Handel und Rollenspiel. Von David Braben und Ian Bell ursprünglich für den BBC Heimcomputer erstellt, wurde Elite 1984 auch für den C 64 umgesetzt. Selten gelang es, so unterschiedliche Genres harmonisch zusammenzufassen. (Winnie Forster/h)



Ultimate beschäftigte Anfang der 80er die besten Programmierer Europas und landete bis 1985 mit jedem neuen Spiel einen Nummer-1-Hit in England. Im Bild des Action-Adventure »Atic Atac« (1983) für den Sinclair Spectrum. Bereits 1986 konzentrierte sich Ultimate auf den japanischen Markt; heute ist die Firma unter dem Namen Rare der wichtigste Nintendo-Entwickler.

DIE WICHTIGSTEN SPIELE DER EPOCHE

TITEL	ENTWICKLER	JAHR	KURZBESCHREIBUNG
Dankey Kang	Nintendo/Shigeru Miyamoto	1982	Maria debütiert im ersten Jump-and-Run der Welt. Nachahmer waren u.a. das amerikanische »Miner 2049er« und »Manic Miner« aus England.
Zaxxon	Sega	1982	Atemberaubendes Actionspiel in perspektivischer Pseudo-3D-Grafik.
Ant Attack	Quicksilver/S. White	1983	Das aufsehenerregende Debüt eines englischen Kunststudenten. Zur besseren Orientierung konnte zwischen 4 Sichtperspektiven umgeschaltet werden.
Archen	Electronic Arts/Freeman, Reiche, Westfall	1983	Fantasy-Schach mit Action-Duellen und massig Spielwitz.
Astron Belt	Sega	1983	Das erste Automatenpiel mit Grafik von Laserdisk. Vorfahre zu »Dragon's Lair«, aber auch »Sewer Shark«. Als Videomaterial wurden japanische Billig-Science-fiction-Filme verbraten.
Bruce Lee	Datasoft/K. Day	1983	Innovative Mischung aus Plattform-Jump-and-Run und Prügelspiel.
Capture the Flag	Sirius/P. Edelstein	1983	3D-Labyrinthspiel für 2 Spieler gleichzeitig. Mit Split-Screen und wunderschönem Farbverlauf auf dem Horizont.
Decathlon	Activision/David Crane	1983	Joystick-zermürbender Sportspiel-Pionier. Vorfahre zu Epyx' »Summer Games«.
Lode Runner	Broderbund/Doug Smith	1983	Das originellste und fesselndste Plattformspiel der 80er Jahre.
M.U.L.E.	Electronic Arts/Dan Bunten	1983	Gewitztes Vier-Spieler-Strategiespiel mit liebenswerten Science-fiction-Kreaturen.
Star Wars	Atari	1983	Rasante 3D-Umsetzung des Kinoerfolgs; für viele Industrie-Insider eines der technisch wichtigsten Automatenspiele.
The Hobbit	Melbourne House/P. Mitchell	1983	Englisch-australisches Grafik-Adventure. Die stilischere Umsetzung wurde im Bundle mit dem gleichnamigen Bestseller hunderttausendfach verkauft.
Ballblazer	Atari/D. Levine, D. Riordan	1984	Das geniale 3D-Actionpartispiel war eine Co-Produktion des damaligen Spielemarktführers Atari und des Hollywood-Giganten Lucasfilm. Technisch erstaunlich, kommerziell ein Flop.
Boulder Dash	First Star/Chris Gray		Der König der Tüftelspiele wurde sogar für die Spielhalle umgesetzt.
Elite	Acornsoft/D. Braben, I. Bell	1984	Ungeschlagene Mischung aus 3D-Echtzeit-Simulation, SF-Stary und Strategiespiel-Elementen – ein exzentrisches Meisterwerk aus England.
F-15 Strike Eagle	Microprose/Sid Meier	1984	Die erste Kampfflugsimulierung; wurde bis in die 90er Jahre fortgesetzt.
King's Quest	Sierra Online/Roberto & Ken Williams	1984	Das erste Grafik-Adventure mit animierten Spielfiguren.
Summer Games	Epyx/C. Nelson	1984	Grafisch und spielerisch verbesserte »Decathlon«-Kopie, eines der wichtigsten Spiele für den C 64.

Diamond Multimedia Kit.

All Fun.
No Joke.

More for Less.

Ab sofort erhältlich bei:
D: Aetco, Comtech
CH: Manor
oder bei Ihrem Händler

Affen stark.

Im Multimedia-Dschungel führen Interrupt-Dickichte und DMA-Fallen schnell zum Scheitern der Expedition. Oft mehr tierischer Ärger als Spaß.

Diamond Multimedia Kits machen Schluß damit! Videogeleitet ist die Hardware wieselflink gezähmt. Die Installationssoftware überspringt Antilopen gleich die Schlangengruben der DOS-Wüsten.

Um sich in die Höhen der Multimedia-Lüfte zu schwingen, benötigen Sie nur einen Schraubenzieher. Alles weitere finden Sie im Multimedia Kit.

Ob Sie mit der 16 Bit Stereo-soundkarte schlafende Löwen wecken, der Nachtigall ein neues Lied beibringen oder eine Klangsafari veranstalten – Ihrer Entdeckerlust sind keine Grenzen gesetzt. Dafür garantiert die Wavetable-Erweiterbarkeit.

Das double- oder quadspeed CD-ROM-Laufwerk eröffnet Ihnen die Artenvielfalt an Spielen, Unterhaltungs- und Lernprogrammen. Tauchen Sie ein in virtuelle Welten. Erwecken Sie Dinosaurier wieder zum Leben. Fordern Sie Geist und Wissen. Allein oder im Team.

Alles zum bärigen Eintrittspreis. Immer inklusive: Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Stereolautsprecher, Anschlußkabel, Schrauben, Spiele und Unterhaltungsprogramme.

Bändigen Sie Multimedia. Kreativ.

Mit den Diamond Multimedia Kits.

DIAMOND

MULTIMEDIA

Landsberger Str. 408 · D-81241 München
Fax 089/580 98-71

Play it.



Von
führenden
Spiele-Dompteuren
getestet.

KAMPF DEM PFUSCH!

Die Klagen über fehlerhafte Spiele nehmen immer mehr zu. PC Player untersucht regelmäßig die schlimmsten Bugs in aktuellen Programmen.

Immer mehr Spielekäufer fühlen sich von Fehlern und Nachlässigkeiten in aktueller Software verschaukelt. Die Zahl der »Patches« für neue Produkte steigt kontinuierlich; auf Mailboxen wie Compuserve, bei denen Spielehersteller direkt erreichbar sind, herrscht Hochbetrieb. Deswegen lesen Sie jeden Monat in PC Player, was der Stand der Dinge bei Updates und Patches ist und was Sie diese am einfachsten bekommen. Gleichzeitig möchten wir Sie um Ihre Hilfe bitten: Wenn Sie meinen, einen Bug in einem Spiel gefunden zu haben, dann schreiben Sie uns. Die Adresse lautet **PC Player, DMV Verlag, »Bug-Report«, Gruber Str. 46a, 85586 Poing**. Bug-Meldungen können Sie uns auch an unsere E-Mail-Adresse **71333.2206@compuserve.com** schicken. Bitte haben Sie Verständnis, daß wir Ihnen keine Patches oder Hilfen zuschicken können; alle Patches, die wir weitergeben dürfen, finden Sie auf dem CD-ROM von PC Player plus. Ansansten sehen Sie bitte in der Rubrik »Hatlines« nach, wie Sie die Spielehersteller erreichen können.

Cyrix - doch nicht kompatibel?

Es häufen sich Meldungen von Spielern, bei denen bestimmte Programme nicht laufen, wenn ein Upgrade-Chip von Cyrix den 386er auf einen 486er hochpowern soll. Mit den Cyrix-Chips ist beispielsweise »NHL Hackey 95« von Electronic Arts nicht zu starten. Sowohl Cyrix wie auch die Programmierer suchen nach der Ursache für dieses Phänomen. Erster Hinweis: Spiel mit dem DOS4GW-Extender, Version 1.95, scheinen Probleme zu haben. Wenn Sie ein Spiel mit einer anderen Version des Extenders haben, können Sie versuchen, die

Datei DOS4GW.EXE auszutauschen – eine Garantie, daß dies Abhilfe bringt, gibt es aber nicht.

Dark Sun II: Wake of the Ravager

Mit seinem zweiten Dark Sun-Titel hatSSI ziemlich ins Feitnöpfchen getreten.

Die erste, in den USA ausgelieferte Version war jedenfalls gar nicht durchspielbar, so sehr hatten sich die Bugs ausgebreitet. Eine genaue Aufzählung an dieser Stelle würde tatsächlich viel zu weit führen: Mehrere Dutzend logische Fehler im Spielablauf sind bestätigt. Für zusätzlichen Ärger sorgte die etwas unglücklich formulierte Antwort eines SSI-Mitarbeiters



Dark Sun II: Die erste USA-Version war gar nicht durchspielbar, was zu Boykott-Aufrufen in Compuserve führte.

auf Compuserve, die sinngemäß übersetzt etwa wie folgt lautete: »Der Patch kann doch noch gar nicht fertig sein, wir verkaufen diese erste Version doch erst seit einer Woche. Gebt uns etwas Zeit, die wichtigsten Fehler zu beseitigen. Wir planen jetzt schon zwei bis drei Patches, die nach und nach erst die wichtigen, dann die weniger wichtigen Bugs killen.« Entnervten USA-Kunden zahlt SSI inzwischen das Geld zurück; glücklicherweise wurde diese erste Version in Europa gar nicht erst offiziell ausgeliefert.

Gute Nachricht 1: Master of Magic

Letzte Ausgabe berichteten wir über Bugs in »Master of Magic«. Hersteller Micraprase hat uns inzwischen mitgeteilt, daß die deutsche Version erst ausgeliefert wird, wenn alle bekannten Bugs beseitigt sind; deswegen kann sich deren Veröffentlichung nach ein paar Wochen verzögern. Trotzdem eine kundenfreundliche Entscheidung.

Gute Nachricht 2: Pacific Air War

Eigentlich sollte die Modem-Zwei-Spieler-Option nur in die CD-ROM-Version von »Pacific Air War« eingebaut werden. Da aber sawies ein Bugfix fällig war, enthält der aktuelle Patch die Modem-Dateien, so daß auch Disk-Besitzer umsanst in den Genuß dieser Funktion geraten. Den Patch gibt es beim Hersteller, auf Compuserve oder diesen Monat auf der CD von PC Player plus.

Gute Nachricht 3: TIE-Fighter

LucasArts hat endlich das MIDI-Timing-Problem in den Griff bekommen: Mit einem neuen Soundtreiber kann man TIE-Fighter auf jedem Rechner mit General-MIDI-Karte ohne »hängende Noten« spielen. Auch diesen Patch gibt es beim Hersteller, auf Compuserve oder diesen Monat auf dem CD-ROM von PC Player plus. (bs)



SAITENRISS & FINGERKRAMPF

Lernprogramm und Gitarre in einem Bundle? Lohnt sich aber nur, wenn Sie Holz für ein Lagerfeuer brauchen...

Wer schwelgt angesichts des grauen Herbstwetters nicht gerne in Erinnerungen an lauschige Abende im Freien mit idyllischer

Lagerfeuerromantik und einem begnadeten Gitarristen, der von »Country Roads« bis »Fürstenfeld« alle Baggersee-Gassenhauer anstimmt? Die Mädchen umschwärmen den kühnen Saitenzupfer und erwecken in uns das Verlangen, ebenfalls ein Guitar Hero zu werden. Doch ein bißchen Schweiß wird schon vergossen auf dem Weg nach oben. Wenn wir früher schon einen PC geholt hätten, ein Lernprogramm und eine Gitarre für wenig Geld – was wäre dann wohl aus uns geworden?

Präludium

Heutzutage ist das anders. Pearl Agency will offenbar mit einem billigen Bundle aus Lernprogramm und Gitarre den bundesdeutschen Musiknachwuchs stärken und abseits von Retortenmusikern und Jodelmonstern für frischen Wind sorgen. Das auf den Einsteiger zurechtgeschnittene Package enthält neben einer Diskette mit dem Lernprogramm »Barreé 2.0« und einem mageren Handbuch auch eine Gitarre. Doch fast erscheint es vermessen, dieses Konglomerat aus Blech und Sperrholz als »Gitarre« zu bezeichnen. Wenn man daran denkt, welch göttliches Instrument Queen-Supremo Brian May aus einem Stück Kirschholz schnitzte...

Intermezzo

Die Ärmel hochgekrempt, noch kurz die Ohren geputzt und dann wird erst mal das Instrument gestimmt. Von wegen! Das Teil wurde wohl von einem Hochbau-Studenten gedrechselt, der die Saiten mit Hochspannungsdrähten verwechselte und sie Zentimeter über dem schiefeleim-



Unser Redakteur Florian »Slash« Strangl schwingt die Gitarre, welche im Lieferumfang enthalten ist. He, Plattenfirmen, schnell zugreifen!

ten Hals installierte. Zusammen mit den falsch gesetzten Bündlen wird das Greifen von Barreé-Akkorden zum Kraftakt.

Fazit: Das Stimmen ist unmöglich, unsere Stimmung im Keller. Schlägt man trotzdem mutig in die Saiten, dringt markerschütterndes Geschepper an die verwöhnten Tester-Ohren: Klunk, Plomm, Schraddell! Hilfe, doran hätten nicht einmal die »Einstürzenden Neubauten« in ihren frühen Togen Gefallen gefunden.

Concerto curioso

Hoffnungsvoll wendet man sich nach dem kläglichen Versagen der Hardware der Software zu. Was könnte man nicht alles für feine Sachen anstellen: So verlockende Dinge wie Klangbeispiele im besten Midi-Gitarren-Sound, Videosequenzen oder Multimedia-Playback, um mit bekannten Bands zu jammen, fallen uns ein. Doch Sie werden es schon ahnen: Nichts von alledem wurde verwirklicht. Der geneigte Musiker

findet lediglich zwei Programmteile vor: Griffdiagramme und einen Noteneditor. Beide sind für Einsteiger sinnvoll, do auf grafische Weise gezeigt wird, wo die Finger auf den Gitarrenhals gesetzt werden müssen. Domit man weiß, wie's klingen soll, klickt man mit der Maus auf ein Icon – schon nähert sich der Akkord mit wohlfeilen Schwingungen den Gehörgängen. Oder auch nicht: mit einer Soundblaster-Karte vergrault das Gedudel jeden Jung-Gitarristen, mit General-Midi geht's besser, doch stott Gitarren-Tönen gibt's ein Klavier zu hören. Nun ja, besser als gar nichts... (fs)

GITARREN-LERNKURS

HERSTELLER:
Pearl Agency

PREIS:
ca. 150 Mark

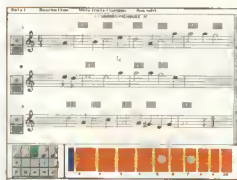
HARDWARE-MINIMUM:
286er mit Soundblaster- oder Roland-MPU-Karte

PRAKTISCHER NUTZEN:
Zünden Sie mit dem Handbuch die Gitarre an und wärmen daran die verkrampten Finger.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Schan »The Wha« zerdeperten damals Gitarren – warum jetzt Sie?

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Längeres Üben provoziert Scheidungen und verhaltensgestörte Haustiere.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Damit können Sie in keiner Fußgängerzone ein paar Extramark verdienen...



Die Begleit-Software »Barreé 2.0« zeigt Noten und Griffe gleichzeitig an

Mit * gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

Do you s-p-e-a-k ENGLISH?

Ein Sprachlernprogramm soll schon den Kids schnell und mit Spaß Englisch beibringen.

Es gibt wohl nichts langweiligeres als das sture Pauken von Vokabeln. Es geht aber auch anders: Spiele-Hersteller Informations bietet mit der »Multimedia Sprachlernmethode Englisch« von Syracuse Language Systems ein multimediales Sprachlernsystem an, das ohne Übersetzungen, Vokabeln oder ähnliches auskommt. Sie lernen dabei nur anhand von Bildern die Bedeutung fremdsprachlicher Wörter kennen und haben so gleich ein Gefühl für die andere Sprache. Neben der Version für Erwachsene gibt es auch ein speziell auf Kinder zugeschnittenes CD-ROM, das schnell und einfach Englisch lehren soll.

Ohne ein deutsches Wort zu benötigen, finden sich die Kinder mit ein wenig Hilfe der Eltern rasch im einfachen Menüaufbau zurecht. Die Schwierigkeitsgrade werden durch drei Zahlen symbolisiert. Mehrere Bilder zeigen, in welchem Themen-

bereich sich die Wörter bewegen, die das Kind lernen soll. Auf der einfachsten Stufe werden erst einmal mehrere Grafiken gezeigt, zu denen eine männliche oder weibliche Stimme den englischen Begriff spricht. So kann Ihr Nachwuchs nach kurzer Zeit die Dinge beim englischen Namen nennen und in der nächsthöheren Stufe versuchen, auf die gesprochene Aufforderung hin das richtige Bild anzuklicken. Das beschränkt sich nicht nur auf Objekte, sondern bringt auch Farben, Formen oder Tätigkeiten mit ein. Schließlich



▲ »Put the mouse on the car!«: Englisch lernen mit einfachen Bildern.

◀ Bingo ist eines der Spiele

muß das Kind noch vollständige Sätze verstehen, um die Aufgaben zu lösen und die richtigen Bilder zuzuordnen.

Die einzelnen Spiele reichen vom simplen Bildfinden bis zum in England so beliebten Bingo. Dabei gewinnt Ihr Kind, wenn es fünf richtige Bilder in einer Reihe erkennt. Teilweise sind die Sätze relativ komplex, so daß zu Beginn sicher die Eltern das eine oder andere Spiel erklären müssen. Der Vorteil ist, daß die Kids gleich das richtige Sprachgefühl erhalten. Allerdings dürften erst Sechsjährige etwas mit dem Programm anfangen können, obwohl der Hersteller Kinder ab vier Jahren ansprechen will. Das Eintauchen in die fremde Sprache, ohne ein deutsches Wort, ist anfänglich gewöhnungsbedürftig und nicht jedermanns Sache.

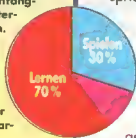
Die Aufmachung ist etwas spartanisch geroten und könnte wesentlich spritziger sein - so riecht's eher noch muffiger Schulbuch-Atmosphäre. Die Bilder würden mit 256 Farben wesentlich besser aussehen, dafür sind sie aber recht eindeutig, um die Kinder nicht unnötig zu verwirren. Die Sprachausgabe ist qualitativ gut und die Sprecher sind offensichtlich Profis, wie man sie aus anderen Sprachlernprogrammen kennt. Ein paar

nette Soundeffekte würden das Lernsystem etwas auflockern, doch sie fehlen ebenso wie Hintergrundmusik. Der Vorteil, daß Ihr Sprößling nicht abgelenkt wird, kann aber auch zu vorzeitigem Desinteresse führen, da das Programm nicht gerade durch übertriebene Spritzigkeit auffällt. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

Englisch pauken einmal anders: Ohne stur die englische Bedeutung von deutschen Wörtern auswendig zu lernen, merken sich Kinder anhand der Bilder, wie beispielsweise eine Birne auf Englisch heißt. Mit zunehmender Komplexität steigt auch der Anspruch, und anfänglich wird es kaum ohne elterliche Unterstützung gehen. Die einzelnen, recht simplen Spiele machen zwar Spaß, sind aber nicht sonderlich witzig, so daß auf Dauer der relativ trackene Lerncharakter des Programms in den Vordergrund rückt.

Dennoch: Ist das Kind daran interessiert, Englisch zu lernen, wäre diese Lernmethode sicher nicht die schlechteste, auch wenn Ihr Sprößling keine Ahnung hat, wie ein Wort geschrieben wird.



<ul style="list-style-type: none"> ■ VGA ■ Soundblaster ■ General MIDI ■ DOS 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Super VGA ■ Soundblaster Pro ■ CD-Audio ■ Windows
--	--

Empfehlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MBbyte RAM und Maus.

Program-Typ: Hersteller: Ca.-Preis: Festplatte: CD-ROM: Alter: Spezifiktur: Anleitung: Programtext: Sprachausgabe: Grafik: Sound: Bedienung:	Lernspiel Informations DM 100,- ca. 120 MBbyte 6-12 Jahre Ausreichend Deutsch, befriedigend Englisch, wenig Englisch, gut Ausreichend Gut
---	--

GESAMTWERTUNG:

Im Hauptmenü von »Blupi macht Spaß« wählen die Kinder acht unterschiedliche Aufgabenbereiche aus

Witziger Wonneproppen

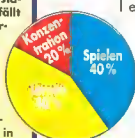
Test: »Spaß mit Blupi«

Ein knuddeliges Männchen, knifflige Aufgaben und eine Menge Spaß: So sieht ein gutes Lernprogramm aus.

Was ist gelb, rund und macht viel Spaß? Nein, nicht die neue Standardverpackung der Past für Fußbälle, sondern Blupi, ein ulkiges Männchen und echter Wonneproppen, das durch eine gleichnamige Serie von interessanten Programmen für Kinder führt. Die Schweizer Firma Epsitec hat bislang »Blupi zu Hause«, »Blupi im Schlaf«, »Blupi geht spazieren« und »Spaß mit Blupi« veröffentlicht. Letzteres stellen wir Ihnen stellvertretend für die anderen Produkte dieser empfehlenswerten Reihe ausführlich vor.

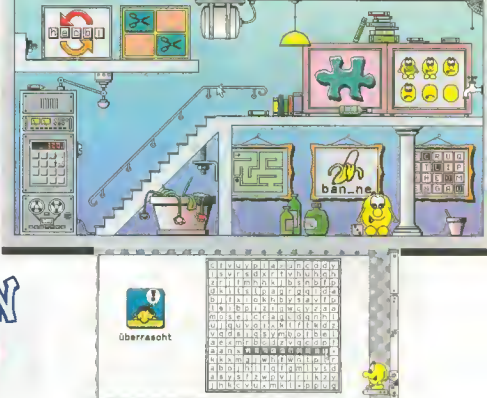
die pc junior-wertung

So macht lernen Spaß: Nicht die Aufgaben stehen für das Kind im Vordergrund, sondern das knifflige Männchen Blupi, daß auf einfachste Art und Weise die Aufmerksamkeit auf sich lenkt. So ganz nebenher werden Rechenaufgaben oder Buchstabenrätsel gelöst. Die Blupi-Serie füllt mit Programmen für Kinder unterschiedlichen Alters vor allem deswegen angenehm auf, weil sie nicht gekünstelt kindgerecht wirkt, sondern durch die liebenswerte Aufmachung einen besonderen Charme versprüht. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß in Familien mit mehreren Kindern das Programm dem jeweiligen Alter optimal angepaßt werden kann. Teilweise werden auch Erwachsene gefordert, so sind richtige Familien-Treffen vor dem PC möglich.



»Spaß mit Blupi« ist ein abwechslungsreiches Lernprogramm, das sich weniger am trockenen Schulstoff orientiert, sondern vorrangig spielerisch Mathemaufgaben, Buchstabenrätsel und Gedächtnisübungen verbindet. Das Kind oder die Eltern suchen aus acht verschiedenen Aufgabengebieten

eines aus, wählen je nach Alter einen von sechs Schwierigkeitsgraden und müssen beispielsweise mehrere Memoryvarianten lösen, Wörter im Buchstabensalat finden (bekannt aus Rätselheften) oder unter Zeitdruck Grundrechenaufgaben ausknabbeln. Wird eine Aufgabe richtig gelöst, hüpfert putzig anzusehende Blupi vor Freude fast an die Decke



Das Buchstabenrätsel kennt man auch aus Rätselheften



Bei dieser Memoryvariante müssen Bilder und Text gefunden werden

und holt eilig ein Geschenk als kleine Belohnung herein. Will das Kind den Eltern stolz beweisen, was es geleistet hat, genügt ein Eintrag in die Highscore-Liste – ein Anreiz, der aus vielen

Videospielen bestens bekannt ist. Gesteuert wird Blupi mit der Maus, indem man den gewünschten Aufgabenbereich anklickt und anschließend den Schwierigkeitsgrad auswählt. Das Programm kommt dabei ohne viel Text aus, sondern setzt voll auf große Icons, die sich selbst erklären. So wird der

ansteigende Schwierigkeitsgrad durch Zahlen und stetig größer werdende Blupis dargestellt – simpel, aber effektiv.

Grafisch wirken die Blupi-Programme auf den ersten Blick eher schlicht. Doch schnell offenbaren sich die Vorteile: Die Hintergrundbilder sind witzig, aber nicht überladen und das Kind konzentriert sich auf die wichtigen Dinge wie Symbole, Buchstaben und Zahlen und wird nicht von überflüssigem Schnickschnack abgelenkt. Etwas mehr Sorgfalt hätte aber der Sound vertragen. Musik sucht man vergeblich, und die Geräusche aus dem PC-Lautsprecher sind zwar keine Katastrophe, können gut gemachten Samples aber bei weitem nicht das Wasser reichen.

Fazit: Spaß mit Blupi besticht nicht nur durch die sehr niedliche und witzige Aufmachung.

(Fs)

spass mit blupi

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DDS

- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfehlen: 386er (min. 16 MHz), 1 MByte RAM und Maus.	Lernspiel
Programmtyp: Episte/MD Consulting	
Hersteller: DM 7D-	
Ca.-Preis: ca. 2 MByte	
Festplatte: 6-12 Jahre	
CD-ROM: Sehr gut	
Alter: Deutsch, Gut	
Spaßfaktor: Deutsch, Gut	
Anleitung: Ausreichend	
Programmtest: Mangelhaft	
Sprachausgabe: Gut	
Grafik: Ausreichend	
Sound: Mangelhaft	
Bedienung: Gut	

GESAMTWERTUNG:

80



Keine Panik: Video für Windows

WIE DIE BILDER LAUFEN LERNEN

Immer mehr Programme nutzen Microsofts »Video für Windows« als preiswerte Lösung, um Videoclips auf den Bildschirm zu zaubern. Die optimale Installation erfordert aber ordentliche Portionen Geduld und Spucke.



Das schöne Messevideo verkommt zur Dinosaur? Unsere Tipps helfen bei der Beschleunigung.

das ist rund 25 mal weniger. Mit einem speziellen Packverfahren müssen also Wege gefunden werden, um

das Video 25 mal kleiner zu machen.

Die ersten Video-Codes stammten von MediaVision (Video 1) und Microsoft (RLE). Beide waren jedoch nur für sehr kleine Videos geeignet, zeigten starke quadratische »Artefakte« und kamen auch mit den Farbpaletten nicht so gut zurecht. Artefakte ist der Fachausdruck von Videotechnikern für alles, was dem menschlichen Auge verrät, daß ein Video gepackt wurde – es sind Bilddetails, die sofort als »künstlich« erkannt werden. Das Auge reagiert deswegen so empfindlich auf diese Fehler, weil in der »rechten« Welt praktisch nie absolut gerade Linien und Quadrate auftauchen.

Bessere Packer verwenden Methoden, welche die Bilder ebenfalls verändern, aber so, daß das Auge eben nichts davon merkt. Ein Trick ist die Verringerung der Farbauflösung. Da wir viel besser Helligkeits- als Farbumterschiede sehen, werden die Farben in einem Videoclip graber gerastert und nur die Helligkeit mit voller Auflösung gespeichert. Mit diesen und anderen Tricks haben verschiedene Programmierer unterschiedliche Packverfahren entwickelt. Die beiden verbreitetsten sind »Indeo« von Intel und »Cinepak« von SuperMatch. Beide Verfahren gibt es als Codec für VFW. Die beiden anderen, industrieweit anerkannten Packer sind MJPEG und MPEG; beide sind aber von einem normalen 486er nicht in Echtzeit zu entpacken und benötigen Spezialhardware. Deswegen gibt es keine entsprechenden Codes für VFW.

Alte Fehler – endlich weg

So waren Versionen von VFW vor 1.1d zum Beispiel in manchen Situationen unerklärlich langsam. Das lag an einem Bug in der Farb-Umrechnung. Wenn Windows im 256-Farb-Modus arbeitet, hat ein Programm eine bestimmte Farbpalette. Will dieses Programm ein Video abspielen, muß das Video, welches mit 16 Millionen Farben gespeichert ist, auf 256 Farben begrenzt werden. Diese Farbumrechnung wurde bisher aus Versehen zweimal von unterschiedlichen Programmen gemacht – die doppelte Umrechnung kostet aber wertvolle Rechenzeit. Der Fehler ist jetzt beseitigt, allerdings konnte Microsoft irgendwie einen neuen Bug einmengen: Wird ein

Der moderne Multimedia-Computer soll Bilder, Töne, Texte und Video zu einer großen Einheit zu verbinden. Während der PC mit den ersten drei Dingen nach ganz gut zurecht kommt (vorausgesetzt, eine Soundkarte ist installiert), gibt es bei den bewegten Bildern nach einige Probleme. Microsoft wollte für Multimedia-PCs einen übergreifenden Video-Standard schaffen, der natürlich unter dem Lieblingskind Windows laufen mußte. »Video für Windows« soll auch auf kleinen 386ern nach bewegte Bilder in ardentlicher Qualität liefern. Dabei sprach man aber eher von Briefmarken-großen Mini-Fenstern und einem Ton, der oft schlechter klang als ein rauschiges Ferngespräch nach Australien. Nach und nach stieg die Rechnerleistung auch bei Heim-PCs, außerdem feilten die Entwickler immer weiter an Video für Windows, so daß heute ein flatter 486er zwar keinen VHS-Recorder ersetzt, aber immerhin in VGA-Qualität bildschirmfüllend arbeitet.

Problemkind dank Patchwork

Das dickste Problem von Video für Windows ist seine Herkunft: Microsoft ist zwar der Anbieter, hat selbst jedoch nur

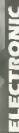
das grobe Gerüst von »VFW« (wie wir es abgekürzt nennen wollen) geliefert. Die eigentliche Technik steckt in den »Codecs«. Diese Wort steht für Codierer/Decodierer und bezeichnet Programme, die Videos packen und wieder entpacken.

Wenn wir einen typischen Videoclip von »PC Player plus« nehmen, dann ist dieser in 320 x 240 Bildpunkten mit 24 Bit Farbtiefe aufgezeichnet und enthält pro Sekun-

de 15 einzelne Bilder, sogenannte Frames. Daraus errechnet sich, daß eine Sekunde Film (24/8) x 320 x 240 x 15, also 3.456.000 Bytes benötigt. Ein normales Single-Speed-CD-ROM kann aber nur rund 150.000 Bytes pro Sekunde liefern,



Die Testplayer-Videos laufen auf einigen Grafikkarten in bestimmten Auflösungen nicht ruckelfrei. Bitte besorgen Sie sich aktuelle Treiber und auch den 256-Farb-Treiber von Microsoft, SVGA.DRV.



PC

AMIGA

JAGUAR

MEGA

SNES

3DO

eK Software

- Battle Bots
- BMH
- Cannons Fodder
- Colonization
- Die Stadler
- Die Clou
- Doom II
- Boom II Episodes
- Dream Web
- RIFA Soccer
- Horus
- Helix
- Inck 2
- Indy Car Racing 7 Truck Pack
- Indy Car Racing Indianapolis Pack
- Jazz Jack Rabbit
- Lands of Lore
- Lords of Realm
- Mad Max
- Micro Machines
- Puzzle Connection
- Quadrant
- Software Manager
- Star Crusader
- Systemswheel
- System Shock
- Theatre of Death
- The Chaos Engine
- The Lost Vikings
- Thermi Pak
- Timeport Tycoon
- Ultima VIII
- Ultima VIII Speech Pack
- Ultima Underworld II
- Ultima

Amynas (versch. Erotik CDs)
 Anoread Fiat (m. Untauchsklarsen)
 Beate Isale 2
 Busto Hills Scenery
 Doreen m. Krenoder
 Barasahi a Steel Sky
 Corridor 7
 Cyberrace
 Cybermania
 Der Glou
 Der Planet
 Desert Strike
 Doom II
 Doom II Unlimited [2 CD]
 Dream Web
 Ecstasy
 Falcon Gold
 FIFA Soccer
 Great Naval Battles Vol. II
 Legend of Fate
 Helico
 Inamo
 Iron Helix
 Men Enough
 Megacore
 Myst
 NHL Hockey

Outpost
Pinball Dreams
Reptor
Retail Assault

Tel./Fax: (03 81) 4 90 19 05

Telefonische Bestellungen:
Mo - Fr 10.00 – 13.00 und 14.00 – 18.00
Fax: 24 Stunden

Ladenlokal: CK
Fritz-Reuter-Straße 35
18057 Roslock

KaroSoft

Jürgen Vieth

[illegible][illegible]

3,5°
1942 Pacific Air War, Handbuch deutscher
Aces of the Deep, komplett deutsch

VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 15,- • POST-NACHNAHME 9,-
AUSLAND NUR EUROSHECK PLUS DM 25,-

MO - DO 8.30 - 18.00, Freitags 8.30 - 16.00 Uhr:

☎ 02103 - 3 10 41 oder 02103 - 4 20 88
ODER SCHRIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 40704 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand

Non-Electrolyte, Nat. Verb. 1913



Videoclip gezoomt, verliert er auf manchen Grafikarten seine Palette und wandelt sich zu einem undefinierbar grünen Etwas. Wer dieses Problem hat, kann zur Zeit nichts dagegen tun, außer das »zoomen« von Videos eben zu vermeiden.

Um den Cinepak-Cadec zu beschleunigen, hat dieser keine vollständige Prüfung des Videos implementiert. Alle Daten, die ihm geliefert werden, werden fleißig entpackt. Enthalten diese Daten aber aus irgendeinem Grund Lesefehler, sieht man im besten Fall quadratische Felder im Video (die nach meistens einer Sekunde wieder verschwinden) oder erhält schlimmstenfalls einen Absturz.

Leider kann dieses Problem auch auftreten, wenn der CD-ROM-Treiber eine Macke hat und die Bytes nicht schnell genug liefert. Das läßt sich wie folgt überprüfen: Der Videoclip, der Abstürze verursacht, wird auf Festplatte kopiert. Läßt er sich nicht kopieren, ist die CD defekt und muß umgetauscht werden. Läuft die Kopie einwandfrei, müssen Sie ihr CD-ROM-Laufwerk optimieren (siehe unten).

Ruckl-Zuckl oder Ruckel-Zuckel?

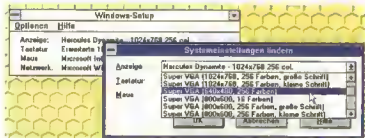
Das schlimmste Problem, gerade bei größeren Videoclips, bleibt allerdings die Geschwindigkeit. Der eine PC gibt einen Clip fließend wieder, während der andere daraus eine Standbild-Orgie macht. Ein dritter spielt den Clip zwar, doch der Tan knackst, wiederholt sich ständig und scheint nicht mit dem Bild synchron zu laufen.

Fangen wir mit dem einfachsten Problem an: Ein ganz leichtes Ruckeln, etwa im Abstand einer halben bis ganzen Sekunde, ist normal. Das liegt an der Struktur eines gepackten Videoclips. Um die Daten so dicht zu packen, wird nämlich ca. alle Sekunde ein Bild komplett gespeichert. Dies ist ein sogenannter »Keyframe«. Von den darauf folgenden Bildern werden nur die Unterschiede zu diesem Keyframe errechnet und gespeichert, weil dies wesentlich weniger Speicherplatz benötigt. Bei einem Keyframe in der Sekunde hat man also ein recht großes Bild und vierzehn relativ kleine. Das Laden

und Entpacken des Keyframes dauert länger als der Rest; deswegen scheint hier das Video für eine Zehntelsekunde zu rucken. Die verlorene Zeit wird mit den weiteren Bildern, die viel schneller darzustellen sind, wieder aufgeholt.

Wenn der PC aber tatsächlich zu langsam für den Videoclip ist, passiert beispielsweise folgendes: Bild 4 kann nicht mehr rechtzeitig dargestellt werden. Der PC entschließt sich nun, um die Synchronisation zum Tan nicht zu verlieren, alle anderen Bilder fallen zu lassen, bis der nächste Keyframe kommt.

Das ist dann beispielsweise Bild 15. Da das Entpacken eines komplexen Keyframes aber sehr lange dauert, kommt der PC wieder zu dem Schluß, daß er besser erstmal mit dem Tan weitermacht und wieder auf den nächsten Keyframe wartet... Das Spielchen wiederholt sich solange, bis endlich mal ein



Neue Grafikartentreiber installieren Sie über das Windows-Programm SETUP

sehr kleiner Keyframe eintrifft, der innerhalb des Zeitlimits entpackt werden kann. In der Zwischenzeit sehen Sie mehrere Sekunden lang ein Standbild.

Zum Glück gibt es in VFW einen Mechanismus, um dieses zu verhindern. Dazu müssen Sie die Systemsteuerung aufrufen und dort das Symbol »Treiber« anklicken. Suchen Sie dann in der Liste den Eintrag »[MC] Microsoft Video for Windows« und klicken Sie zweimal auf diese Zeile. Sie sollten nun ein Fenster sehen, in dem »Skip video frames if behind« angekreuzt ist. Klicken Sie einmal hierauf, um das Kreuz wegzunehmen, und dann auf »Set as Default«. Ab sofort wird VFW garantiert jedes Bild aus dem Video zeigen; allerdings müssen Sie jetzt mit Sound-Aussetzern leben, denn wenn das Entpacken eines Bildes zu lange dauert, wird halt der Sound solange gestappt, bis das Bild fertig ist.

Ohne Treiber geht es nicht

Die schlimmsten Tempasänder sind und bleiben aber weiterhin die Grafik- und Soundkartentreiber. Dabei kommt es nicht nur auf das Alter, sondern auch auf die Qualität der Treiber an: Selbst der neueste Update kann schlimmstenfalls die Videoleistung Ihres Systems verschlechtern.

Bei den Grafiktreibern ist das Problem recht eindeutig: Da das Video irgendwie auf den Monitor muß, werden die einzelnen Bilder dem Grafiktreiber gegeben. Dieser sortiert sie in das Bildschirm-RAM ein. Je nach Qualität der Treiber geht das schnell oder langsam; wenn dieser Arbeitsschritt zu lange dauert, kommt es wieder zum gefürchteten Ruckeln. Die Geschwindigkeit der Grafikkarte spielt hier ebenfalls eine Rolle. Wer eine uralte ISA-Bus-Karte besitzt, darf keine Geschwindigkeits-Wunder erwarten. Eine Windows-Beschleuniger-Karte sollte es schon sein, denn diese haben praktisch immer einen Turbo drin, um die Einzelbilder sehr schnell aus dem RAM in die Grafikkarte zu übertragen. Mit Vesa Local Bus oder PCI geht es natürlich am flattrsten.

Eine Auswirkung auf die Geschwindigkeit hat auch die aktuelle Auflösung von Windows. Manche Grafikkarten sind bei über 256 Farben oder mehr als 640 x 480 Punkten intern derart schräg organisiert, daß das Setzen aller Videobildpunkte extrem lange dauert.

Wieder andere Grafikkarten haben das umgekehrte Problem: Dort ist der Zugriff bei 16 Millionen Farben paradoxerweise schneller als bei plumpen 256 Farben, weil die Hardware entsprechend optimiert wurde. Deswegen sollten Sie bei ruckelnden Videos mehrere Bildschirmauflösungen ausprobieren.



Starten Sie die Video-Dateien zum Test über den Media Player; hier kann man einiges konfigurieren.

NEU IN
BERLIN

HIGHWAY TO HELL...

Artikel	PC	CD	Artikel	PC	CD	Artikel	PC	CD
116 Hour		139,95	Fields of Glory	109,95		Phantomspore		109,95
1942 Pacific Air War	09,95	99,95	FIFA Soccer	79,95	79,95	Pinkish Dreams Deluxe	39,95	s.u.
A-Town	49,95		Flashback	79,95		Pinkish Dreams Deluxe	89,95	
Assault of the Deep	99,95	99,95	Flight of the Amazon Queen	99,95	89,95	Pinkish Fantasy	49,95	
Assault on Europe	09,95		Flight International	99,95	1,1	Pinkish Flowers	49,95	49,95
Across the Rhine 1944		99,95	Formula 1 GP	39,95	39,95	Pizza Connection	99,95	
Adrenaline Speed Leader	99,95		Fritz Schütz	149,95		Populous 2	39,95	
Angels			Front Lines	89,95		Prisoner of Love	99,95	99,95
Al-Qualin 1	99,95	79,95	Front Page Sports Baseball	89,95		Prisoner	89,95	99,95
Al-Qualin 2	79,95		Front Page Sports Football 95	89,95		Prisoner Date	39,95	s.u.
Al-Qualin 3	79,95		Full Throttle	99,95		Prisoner Fantasy	79,95	79,95
Alone Lovers	99,95	99,95	Galaxy Knight 1	99,95	99,95	Quantum	89,95	89,95
Alone in the Dark 2	99,95	99,95	Gas	89,95		Quest for Glory 4	99,95	99,95
Alone in the Dark 3	1,1	99,95	Gladius II	99,95		Raided Tyson Deluxe	109,95	99,95
Ambermoon			Goldens & Winklers	99,95		Ragnar	99,95	99,95
Amok	79,95		Grandest Fleet	79,95	89,95	Ravencliff 1	99,95	89,95
Amok World Cap	59,95	99,95	Gunship 2000	39,95	29,95	Raided Assault	89,95	
Arctide Peak	29,95		Hyper Duel	49,95	49,95	Rampage 2000	89,95	
Arctide Vist	89,95	89,95	HyperDuel 4 2000	99,95	1,1	Ravenshoe	89,95	89,95
Armed and First	89,95	89,95	Hyperion 2	89,95	99,95	Rings of Medusa Gold	89,95	89,95
Battle Bikes	79,95	89,95	Hyperion 3	99,95		Rise of the Robots	1,1	89,95
Battle Ship 2	99,95		Hyperion (Warrior)	89,95	89,95	Romance of the Vikings 2	99,95	
Battle Ship 2 Data	59,95		Hyperion 2	89,95	99,95	Rosencrown	79,95	
Barbarians 2000	89,95	89,95	Hyperion 3	99,95		Sage von Babylon 1	59,95	
Barbarians 3	99,95		Hyperion 4	99,95		Sage von Babylon 2	99,95	109,95
Battle of the Sky	79,95	99,95	Hyperion 5	99,95		Savannah Soccer International	29,95	29,95
Baywatch in London	99,95		Hyperion 6	99,95		Shadow Castle	89,95	99,95
Battlezone	99,95		Hyperion 7	99,95		Shadow Castle 2	1,1	89,95
Battlezone 2	99,95		Hyperion 8	99,95		Shadow Castle 3	99,95	109,95
Battlezone 3	99,95		Hyperion 9	99,95		Shadow Castle 4	99,95	109,95
Battlezone 4	99,95		Hyperion 10	99,95		Shadow Castle 5	99,95	109,95
Battlezone 5	99,95		Hyperion 11	99,95		Shadow Castle 6	99,95	109,95
Battlezone 6	99,95		Hyperion 12	99,95		Shadow Castle 7	99,95	109,95
Battlezone 7	99,95		Hyperion 13	99,95		Shadow Castle 8	99,95	109,95
Battlezone 8	99,95		Hyperion 14	99,95		Shadow Castle 9	99,95	109,95
Battlezone 9	99,95		Hyperion 15	99,95		Shadow Castle 10	99,95	109,95
Battlezone 10	99,95		Hyperion 16	99,95		Shadow Castle 11	99,95	109,95
Battlezone 11	99,95		Hyperion 17	99,95		Shadow Castle 12	99,95	109,95
Battlezone 12	99,95		Hyperion 18	99,95		Shadow Castle 13	99,95	109,95
Battlezone 13	99,95		Hyperion 19	99,95		Shadow Castle 14	99,95	109,95
Battlezone 14	99,95		Hyperion 20	99,95		Shadow Castle 15	99,95	109,95
Battlezone 15	99,95		Hyperion 21	99,95		Shadow Castle 16	99,95	109,95
Battlezone 16	99,95		Hyperion 22	99,95		Shadow Castle 17	99,95	109,95
Battlezone 17	99,95		Hyperion 23	99,95		Shadow Castle 18	99,95	109,95
Battlezone 18	99,95		Hyperion 24	99,95		Shadow Castle 19	99,95	109,95
Battlezone 19	99,95		Hyperion 25	99,95		Shadow Castle 20	99,95	109,95
Battlezone 20	99,95		Hyperion 26	99,95		Shadow Castle 21	99,95	109,95
Battlezone 21	99,95		Hyperion 27	99,95		Shadow Castle 22	99,95	109,95
Battlezone 22	99,95		Hyperion 28	99,95		Shadow Castle 23	99,95	109,95
Battlezone 23	99,95		Hyperion 29	99,95		Shadow Castle 24	99,95	109,95
Battlezone 24	99,95		Hyperion 30	99,95		Shadow Castle 25	99,95	109,95
Battlezone 25	99,95		Hyperion 31	99,95		Shadow Castle 26	99,95	109,95
Battlezone 26	99,95		Hyperion 32	99,95		Shadow Castle 27	99,95	109,95
Battlezone 27	99,95		Hyperion 33	99,95		Shadow Castle 28	99,95	109,95
Battlezone 28	99,95		Hyperion 34	99,95		Shadow Castle 29	99,95	109,95
Battlezone 29	99,95		Hyperion 35	99,95		Shadow Castle 30	99,95	109,95
Battlezone 30	99,95		Hyperion 36	99,95		Shadow Castle 31	99,95	109,95
Battlezone 31	99,95		Hyperion 37	99,95		Shadow Castle 32	99,95	109,95
Battlezone 32	99,95		Hyperion 38	99,95		Shadow Castle 33	99,95	109,95
Battlezone 33	99,95		Hyperion 39	99,95		Shadow Castle 34	99,95	109,95
Battlezone 34	99,95		Hyperion 40	99,95		Shadow Castle 35	99,95	109,95
Battlezone 35	99,95		Hyperion 41	99,95		Shadow Castle 36	99,95	109,95
Battlezone 36	99,95		Hyperion 42	99,95		Shadow Castle 37	99,95	109,95
Battlezone 37	99,95		Hyperion 43	99,95		Shadow Castle 38	99,95	109,95
Battlezone 38	99,95		Hyperion 44	99,95		Shadow Castle 39	99,95	109,95
Battlezone 39	99,95		Hyperion 45	99,95		Shadow Castle 40	99,95	109,95
Battlezone 40	99,95		Hyperion 46	99,95		Shadow Castle 41	99,95	109,95
Battlezone 41	99,95		Hyperion 47	99,95		Shadow Castle 42	99,95	109,95
Battlezone 42	99,95		Hyperion 48	99,95		Shadow Castle 43	99,95	109,95
Battlezone 43	99,95		Hyperion 49	99,95		Shadow Castle 44	99,95	109,95
Battlezone 44	99,95		Hyperion 50	99,95		Shadow Castle 45	99,95	109,95
Battlezone 45	99,95		Hyperion 51	99,95		Shadow Castle 46	99,95	109,95
Battlezone 46	99,95		Hyperion 52	99,95		Shadow Castle 47	99,95	109,95
Battlezone 47	99,95		Hyperion 53	99,95		Shadow Castle 48	99,95	109,95
Battlezone 48	99,95		Hyperion 54	99,95		Shadow Castle 49	99,95	109,95
Battlezone 49	99,95		Hyperion 55	99,95		Shadow Castle 50	99,95	109,95
Battlezone 50	99,95		Hyperion 56	99,95		Shadow Castle 51	99,95	109,95
Battlezone 51	99,95		Hyperion 57	99,95		Shadow Castle 52	99,95	109,95
Battlezone 52	99,95		Hyperion 58	99,95		Shadow Castle 53	99,95	109,95
Battlezone 53	99,95		Hyperion 59	99,95		Shadow Castle 54	99,95	109,95
Battlezone 54	99,95		Hyperion 60	99,95		Shadow Castle 55	99,95	109,95
Battlezone 55	99,95		Hyperion 61	99,95		Shadow Castle 56	99,95	109,95
Battlezone 56	99,95		Hyperion 62	99,95		Shadow Castle 57	99,95	109,95
Battlezone 57	99,95		Hyperion 63	99,95		Shadow Castle 58	99,95	109,95
Battlezone 58	99,95		Hyperion 64	99,95		Shadow Castle 59	99,95	109,95
Battlezone 59	99,95		Hyperion 65	99,95		Shadow Castle 60	99,95	109,95
Battlezone 60	99,95		Hyperion 66	99,95		Shadow Castle 61	99,95	109,95
Battlezone 61	99,95		Hyperion 67	99,95		Shadow Castle 62	99,95	109,95
Battlezone 62	99,95		Hyperion 68	99,95		Shadow Castle 63	99,95	109,95
Battlezone 63	99,95		Hyperion 69	99,95		Shadow Castle 64	99,95	109,95
Battlezone 64	99,95		Hyperion 70	99,95		Shadow Castle 65	99,95	109,95
Battlezone 65	99,95		Hyperion 71	99,95		Shadow Castle 66	99,95	109,95
Battlezone 66	99,95		Hyperion 72	99,95		Shadow Castle 67	99,95	109,95
Battlezone 67	99,95		Hyperion 73	99,95		Shadow Castle 68	99,95	109,95
Battlezone 68	99,95		Hyperion 74	99,95		Shadow Castle 69	99,95	109,95
Battlezone 69	99,95		Hyperion 75	99,95		Shadow Castle 70	99,95	109,95
Battlezone 70	99,95		Hyperion 76	99,95		Shadow Castle 71	99,95	109,95
Battlezone 71	99,95		Hyperion 77	99,95		Shadow Castle 72	99,95	109,95
Battlezone 72	99,95		Hyperion 78	99,95		Shadow Castle 73	99,95	109,95
Battlezone 73	99,95		Hyperion 79	99,95		Shadow Castle 74	99,95	109,95
Battlezone 74	99,95		Hyperion 80	99,95		Shadow Castle 75	99,95	109,95
Battlezone 75	99,95		Hyperion 81	99,95		Shadow Castle 76	99,95	109,95
Battlezone 76	99,95		Hyperion 82	99,95		Shadow Castle 77	99,95	109,95
Battlezone 77	99,95		Hyperion 83	99,95		Shadow Castle 78	99,95	109,95
Battlezone 78	99,95		Hyperion 84	99,95		Shadow Castle 79	99,95	109,95
Battlezone 79	99,95		Hyperion 85	99,95		Shadow Castle 80	99,95	109,95
Battlezone 80	99,95		Hyperion 86	99,95		Shadow Castle 81	99,95	109,95
Battlezone 81	99,95		Hyperion 87	99,95		Shadow Castle 82	99,95	109,95
Battlezone 82	99,95		Hyperion 88	99,95		Shadow Castle 83	99,95	109,95
Battlezone 83	99,95		Hyperion 89	99,95		Shadow Castle 84	99,95	109,95
Battlezone 84	99,95		Hyperion 90	99,95		Shadow Castle 85	99,95	109,95
Battlezone 85	99,95		Hyperion 91	99,95		Shadow Castle 86	99,95	109,95
Battlezone 86	99,95		Hyperion 92	99,95		Shadow Castle 87	99,95	109,95
Battlezone 87	99,95		Hyperion 93	99,95		Shadow Castle 88	99,95	109,95
Battlezone 88	99,95		Hyperion 94	99,95		Shadow Castle 89	99,95	109,95
Battlezone 89	99,95		Hyperion 95	99,95		Shadow Castle 90	99,95	109,95
Battlezone 90	99,95		Hyperion 96	99,95		Shadow Castle 91	99,95	109,95
Battlezone 91	99,95		Hyperion 97	99,95		Shadow Castle 92	99,95	109,95
Battlezone 92	99,95		Hyperion 98	99,95		Shadow Castle 93	99,95	109,95
Battlezone 93	99,95		Hyperion 99	99,95		Shadow Castle 94	99,95	109,95
Battlezone 94	99,95		Hyperion 100	99,95		Shadow Castle 95	99,95	109,95
Battlezone 95	99,95		Hyperion 101	99,95		Shadow Castle 96	99,95	109,95
Battlezone 96	99,95		Hyperion 102	99,95		Shadow Castle 97	99,95	109,95
Battlezone 97	99,95		Hyperion 103	99,95		Shadow Castle 98	99,95	109,95
Battlezone 98	99,95		Hyperion 104	99,95		Shadow Castle 99	99,95	109,95
Battlezone 99	99,95		Hyperion 105	99,95		Shadow Castle 100	99,95	109,95
Battlezone 100	99,95		Hyperion 106	99,95		Shadow Castle 101	99,95	109,95
Battlezone 101	99,95		Hyperion 107	99,95		Shadow Castle 102	99,95	109,95
Battlezone 102	99,95		Hyperion 108	99,95		Shadow Castle 103	99,95	109,95
Battlezone 103	99,95		Hyperion 109	99,95		Shadow Castle 104	99,95	109,95
Battlezone 104	99,95		Hyperion 110	99,95		Shadow Castle 105	99,95	109,95
Battlezone 105	99,95		Hyperion 111	99,95		Shadow Castle 106	99,95	109,95
Battlezone 106	99,95		Hyperion 112	99,95		Shadow Castle 107	99,95	109,95
Battlezone 107	99,95		Hyperion 113	99,95		Shadow Castle 108	99,95	109,95
Battlezone 108	99,95		Hyperion 114	99,95		Shadow Castle 109	99,95	109,95
Battlezone 109	99,95		Hyperion 115	99,95		Shadow Castle 110	99,95	109,95
Battlezone 110	99,95		Hyperion 116	99,95		Shadow Castle 111	99,95	109,95
Battlezone 111	99,95		Hyperion 117	99,95		Shadow Castle 112	99,95	109,95
Battlezone 112	99,95		Hyperion 118	99,95		Shadow Castle 113	99,95	109,95
Battlezone 113	99,95		Hyperion 119	99,95		Shadow Castle 114	99,95	109,95
Battlezone 114	99,95		Hyperion 120	99,95		Shadow Castle 115	99,95	109,95
Battlezone 115	99,95		Hyperion 121	99,95		Shadow Castle 116	99,95	109,95
Battlezone 116	99,95		Hyperion 122	99,95		Shadow Castle 117	99,95	109,95
Battlezone 117	99,95		Hyperion 123	99,95				



Beginnen Sie immer mit 640 x 480 Punkten und 256 Farben; danach sollten Sie Treiber mit 32.000 und 65.000 Farben ausprobieren. Nur bei den wenigsten Karten ist der Treiber mit 16 Millionen Farben der schnellste. Wenn Sie mit einer Farbtiefe gute Ergebnisse erreichen, muß das nicht für alle Auflösungen gelten. Läuft z.B. bei 640 x 480 in 32.000 Farben das Video ruckelfrei, kann es bei 800 x 600 schon nötig sein, auf einen 256-Farb-Treiber auszuweichen.

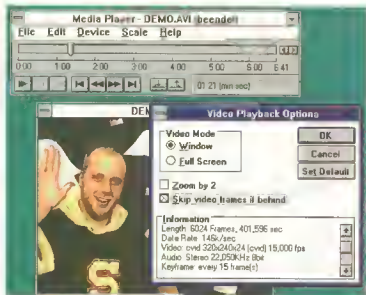
Sollten alle Treiber, die Ihrer Grafikkarte beiliegen, keine Verbesserung bringen, wäre der nächste Schritt, sich beim Hersteller neue Versionen zu besorgen. Parallel dazu können Sie den Microsoft-Standard-Treiber für 256 Farben installieren, der Windows seit 3.11 (eine Eins mehr hinter dem Komma) beiliegt und auch in manchen Mailboxen unter dem Namen »SVGA.DRV« zu haben ist. Die letzte Haffnung ist der »Full Screen«-Modus. In diesem Modus schaltet VFW alle Treiber radikal aus und kümmert sich um eine VGA-Darstellung des Videoclips. Dieser wird dann bildschirmfüllend abgespielt, allerdings in der sehr groben 320 x 200 Auflösung mit 256 Farben. Wenn auch hier das Video einfach nicht fließen will, kann es an Ihrer Soundkarte liegen.

Der Ton macht auch das Bild

In die paradoxe Situation, daß eine Soundkarte ein Video langsamer machen kann, führt – wie Sie sicher schon ahnen – der Treiber der Soundkarte. Während DOS-Spiele einen Soundblaster direkt an der Hardware ansprechen, läuft bei Windows alles über besagte Treiber. Das hat Vorteile, da Sie so bei keinem Windows-Programm eine Soundkarte einstellen müssen, aber auch Nachteile, weil längst nicht alle Soundkarten-Treiber schnell programmiert sind. Bevor es VFW gab, hatten die Entwickler gar keinen Anreiz, die Soundkarte besonders schnell zu steuern. Diese Schludrigkeit haben manche Hersteller immer noch nicht abgelegt. VFW muß nämlich normalerweise mit jedem Bild auch den dazugehörigen Ton verarbeiten.

Ein komplettes Stück von meistens einer fünfzehntel Sekunde wird in einem Schwung an die Soundkarte gegeben. Wenn diese jedoch langsam reagiert und sich nicht sofort zurückmeldet, sandern der Treiber gemächlich seine Bytes sortiert, gerät das Video ins Stocken. Einzige Abhilfe: Ein neuer Windows-Treiber für die Soundkarte muß her. Ob die Soundkarte an ruckelnden Videos schuld ist, sehen Sie am einfachsten, wenn Sie in der Systemsteuerung von Windows alle Soundkartentreiber entfernen. Dann wird das Video stumm gespielt. Wenn es jetzt immer noch ruckelt, war die Soundkarte unschuldig und Sie dürfen sie reumütig wieder installieren.

VFW 1.1 bietet außerdem die Möglichkeit, Stereosounds in ein Video einzubauen und diese Sounds sogar zu packen. Leider



Der »Full Screen«-Modus hilft in schwierigen Fällen weiter; flüssiger wird es auch, wenn »Skip video frames...« ausgeschaltet ist, dann gibt es aber Ton-Probleme. »Set Default« speichert die Einstellungen für alle Videoclips.

kastet umgekehrt das Entpacken sehr viel Zeit, weswegen nur sehr schnelle 486er in der Lage sind, solche Videos abzuspielen (bei den Videos von PC Player plus verzichtet man auf das Packen der Sounds).

Nadelöhr CD-ROM

Als erstes Glied der Kette kann natürlich auch das CD-ROM selbst daran schuld sein, daß die Videos nicht in Fahrt kommen. Witzigerweise sorgt oft ein besonders schnelles Laufwerk für besonders lahme Videos. Da es bei CDs aufgrund der Mechanik sehr lange dauern kann, bestimmte Daten zu finden, wird normalerweise ein »Read Ahead«-Buffer installiert. Das ROM liest also mehr Daten am Stück als eigentlich angefordert, in der stillen Hoffnung, daß der PC kurze Zeit später genau diese Daten haben will. Im Hintergrund wird inzwischen nach weiter nach vorne gelesen, das CD-ROM ist den Anforderungen des PCs immer einen Schritt voraus. Wehe aber, der Abstand wird zu groß. Was bei normalen Disk-Zugriffen für angenehme Beschleunigung sorgt, ist für Videos tödlich. Vereinfacht gesagt fardert der PC eine Sekunde Videoclip an, das Laufwerk liest sicherheitshalber gleich fünf Sekunden; dann muß der PC schlimmstenfalls vier zusätzliche Sekunden warten, bis er die eigentlich schon längst gelesene erste Sekunde Film erhält. Bei Ihnen sollten Alarmglocken klingeln, wenn der CD-ROM-Treiber einen Privat-Cache im RAM

des PC anlegen will (wie beispielsweise bei Mitsumi) – der wird gerne als bremsender Read-Ahead-Buffer genutzt.

Legen Sie die Buffer-Werte im Treiber Ihres CD-ROMs so fest, daß nur kleine Pakete vorab gelesen werden (siehe auch »Keine Panik« in PC Player 11/94). Beim Programm »SMARTDRV« kann es sich in Einzelfällen sogar lohnen, mit dem Zusatz »/E:2048« die Größe der »Cache-Elemente« zu reduzieren. Leider gibt es für solche Fälle kein Patentrecht, das immer funktioniert. Wenn Sie aber keinen anderen Grund für ruckelnde Videos finden können, sollten Sie die Ärmel hochkrempeln und Ihre CD-ROM-Installation optimieren. (bs)

VIDEO-CHECKLISTE

Hier im Schnelldurchgang die Fehlerquellen, die Sie prüfen sollten:

- » Ist die jüngste Video-far-Windows-Version installiert?
- » Läuft das Video im Vollbild-Modus ruckelfrei? Dann liegt es wahrscheinlich am Treiber der Grafikkarte.
- » Läuft das Video ohne Sound einwandfrei? Hier haben wahrscheinlich die Soundkartentreiber die Schuld.
- » Läuft das Video von Festplatte? Dann ist vielleicht der CD-ROM-Treiber falsch eingestellt.
- » Läuft das Video in 256 oder 65.000 Farben besser?
- » Läuft das Video bei 640 x 480 besser als in höheren Auflösungen?

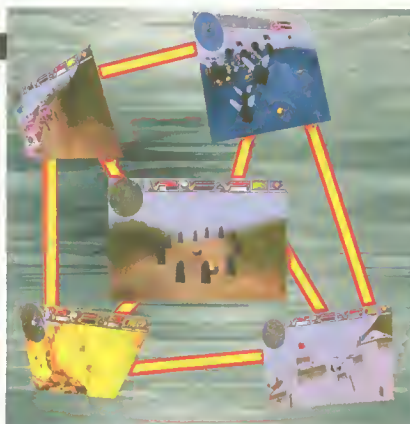
GRUPPENSPIELE

Wer die besten Multiplayer-Spiele voll ausfahren will, braucht ein richtiges Netzwerk. Fallende Preise, immer einfachere Installation und steigender Software-Pegel machen Navell & Ca. jetzt auch für den Heimgebrauch tauglich.

Noch vor ein paar Jahren wäre schon die lässig dahingeworfene Erwähnung eines »Computer-Netzwerkes« Gorant für ehrfürchtiges Staunen und uneingeschränkte Bewunderung gewesen. Wilde Vorstellungen von undurchsichtig verflochtenen, armdicken Kabelbäumen und ostromantischen Preisforderungen beherrschten das Bild. Daß dem heute nicht mehr so ist, sieht man nicht zuletzt daran, daß immer mehr Spiele serienmäßig mit einer sogenannten »Multiplayer-Netzwerk-Option« ausgestattet sind, wie etwa »Magic Carpet«. Durch den gigantischen Preisverfall sind Netzwerke für jeden Normalanwender erschwinglich geworden und wer eine Soundkarte einbauen kann, wird über Netzwerkorten-Einstellungen nur omüsiert lächeln. Multiplayer-Spiele sind erst auf einem Netzwerk richtig schön: etwa zehnmal schneller als eine Nullmodem-Verbindung und mit der Möglichkeit, mehr als zwei Personen teilnehmen zu lassen.

Das kleine Strippen-1x1

Seit es Computer gibt, dachte man darüber nach, wie man sie miteinander »sprechen« lassen kann. Die Zeiten, als die EDV-Fachleute stöhnend bis zu 300 Lachorten am Tag stan-



Auge im Auge mit dem menschlichen Gegner: Immer mehr Spiele wie »Magic Carpet« bieten einen Netzwerkmodus

zen und verteilen mußten, sind zum Glück vorbei, doch die Anforderungen sind immer noch die gleichen. Hat man mehr als einen Rechner, ist es praktisch Daten, Drucker und Modems miteinander zu teilen.

Im Prinzip sind zwei PCs, die über ein Nullmodem-Kabel verbunden sind, schon ein kleines Netzwerk, denn sie können Daten austauschen. Der Nachteil: Die Datenübertragung ist relativ langsam und mehr als zwei Rechner zu verbinden verursacht großen Mehraufwand. Deswegen haben Fachleute eigene Hard- und Software entwickelt, mit der Computer gekoppelt werden. Das einfachste Netzwerk nach einem dieser Standards besteht aus zwei Netzwerkorten und einem Netzwerkabel, wobei die Gesamtkosten unter 200 Mark liegen. Damit ist man im Prinzip schon Netzwerk-Spiele-fähig, da es die Software-Treiber meist umsonst gibt. Die Datenübertragung ist etwa um den Faktor 10 schneller als bei einer Nullmodem-Verbindung (und rund hundertmal schneller als eine Modem-Telefon-Verbindung). Der wichtigste Vorteil ist aber, daß mehrere dutzend PCs problemlos an ein Kabel gesteckt werden können, ohne daß Sie an Hard- und Software was ändern müßten.

Natürlich ist das eine reine Minimal-Lösung, mit der zwar einige Spiele funktionieren, die aber von einem echten Netz noch weit entfernt ist. Um Daten und E-Mails auszutauschen oder Drucker zu teilen, braucht man zusätzliche Programme wie etwa »Personal Netware« von Novell oder »Windows für Workgroups« von Microsoft. Mit dieser oder ähnlicher Software wird dem PC vorgegaukelt, der fremde Drucker befände sich direkt an seiner Schnittstelle oder woanders gespeicherte Programme auf seiner eigenen Festplatte. Das ist praktisch, denn ohne Änderung an den Anwendungsprogrammen kann man nun auf andere PCs und deren angeschlossene Geräte zugreifen, inklusive CD-ROM- oder Disketten-Laufwerke.



Eine Netzwerkkarte, die für »Thin Ethernet« geeignet ist, erkennen Sie am BNC-Anschluß

Dieses Mini-Netzwerk hat einen kleinen Nachteil. Greift man auf den anderen Rechner zu, so muß dieser ein klein wenig Rechenleistung für die Netzwerkübertragung abgeben. Diese »Peer-to-Peer-Netzwerke« eignen sich daher meist nur für kleinere Anwendungen. Firmen setzen daher ein sogenanntes »Server-basiertes Netzwerk« ein. Das heißt nichts anderes, als daß ein eigener Computer abgestellt wird, um den Netzwerk-Betrieb zu verwalten. Diesen PC nennt man »File-Server«, was in etwa »Dateien-Diener« bedeutet. Dadurch wird der Datenzugriff enorm beschleunigt, denn der Server benimmt sich im Prinzip wie ein Hochleistungs-Festplatten-Cachecontroller mit eingebautem Druckerspooler. Solche Rechner können hunderte von angeschlossenen PCs bedienen, da sie nichts anderes machen, als Daten hin- und herzuschieben. Für den Benutzer verhält sich ein solches Netzwerk absolut »transparent«, denn wenn er auf das Netzwerk zugreifen will, wählt er zum Beispiel anstatt Laufwerk »C:« einfach Laufwerk »F:«, was der Festplatte im Server entspricht. Er kann von dort Programme starten und Dateien laden, als ob die Festplatte bei ihm selbst eingebaut wäre.

Ein solches Server-Netzwerk dürfte aber auch für den ambitioniertesten PC-Spieler eher uninteressant sein. Es spricht zwar nichts dagegen, daß ein alter, ausgedienter 386er als Server fungiert, jedoch ist die nötige Software recht teuer und kompliziert zu installieren. Die am meisten eingesetzten Programme stammen von Novell, wie »Novell Netware 3.12« oder »Netware 4«, wobei die Preise im vierstelligen Bereich anfangen. Andere Produkte sind »Banyan Vines« oder »Microsofts« »LAN-Managers«. Für Spiele bringt diese Art von Netzwerken keinen Zusatznutzen, jedoch spricht nichts dagegen, Spiele auf einem vorhandenen Netz ablaufen zu lassen. Aber Achtung: »Doom II« kann das Netzwerk Ihrer Firma derart belasten, daß die arbeitenden Kollegen auf einmal nur ganz langsam an den Server herankommen.

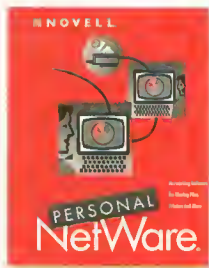
Die Praxis: Hardware

Die Netzwerk-Hardware besteht im Prinzip aus der Netzwerkkarte und dem Kabel. Da es verschiedene Standards gibt, können zusätzliche Geräte notwendig sein. Wir interessieren uns hier aber für den sogenannten »Thin Ethernet«-Standard, den einfachsten und günstigsten. »Token Ring« oder »Arnet« würden genauso funktionieren, sind aber teurer und komplizierter zu handhaben, denn sie benötigen zusätzliche »Hubs« oder »Router« für die Verbindung. Alle diese Standards schreiben vor, wie die Verkabelung auszusehen hat und wie die Übertragung auf dem Kabel vonstatten gehen muß. Das praktische am Ethernet: Wir haben nur ein einziges Kabel, an dem alle Rechner hängen. Diese Art der Verbindung nennt man auch »Bus-Topologie«, wobei das Kabel insgesamt maximal 200 Meter lang sein darf. Die Komponenten sind alle handelsüblich und in jedem besseren Fachgeschäft für wenig Geld zu erwerben. Die Ver-



Mit einem Parallel-Port-Netzwerkkodapter ist netzwerken leicht: An den Druckerport anstecken und los geht's

bindung vom Kabel zum PC übernimmt die Netzwerkkarte. Dies ist eine einfache Steckkarte, die man wie eine Soundkarte konfigurieren muß. Das Allerweltsmodell, nämlich eine »NE 2000-kompatible« Netzwerkkarte, verlangt die Einstellung von Interrupt und Portadresse, entweder über Jumper oder ein kleines Einstell-Programm. Als Standardeinstellung hat sich hier IRQ 5 und Port 320 bewährt, was bei den meisten PCs funktionieren dürfte (die Soundkarte dann aber auf IRQ 7 einstellen). 16-Bit-Karten erlauben oft auch IRQ15, der im PC praktisch nie benutzt wird. An das sogenannte »T-Stück«, das den meisten Netzwerkkarten beiliegt, wird dann das Kabel angeschlossen. Der Rechner ist damit sozusagen in das Kabel »eingeschleift« worden. Das mag zwar abenteuerlich klingen, bedeutet aber nichts anderes, als daß der PC so mit dem Kabel verbunden ist, quasi daran »lauscht« und vorbeischießende Bits und Bytes lesen kann. Die Kabelenden, von denen es logischerweise zwei gibt, werden mit »Terminatoren« abgeschlossen. Diese enthalten einfache 50-Ohm-Widerstände. Wer dabei an Arnold Schwarzenegger denkt, hat nicht ganz Unrecht: Die Terminatoren sind nämlich dazu da, um Signale, die ans Kabelende gelangen, »abzuschließen« oder zu »schlucken«. Gäbe es sie nicht, würden die Signale endlos zwischen den »offenen« Enden hin- und herreflektiert werden und das Kabel wäre total blockiert. Unsere Einkaufsliste sieht insgesamt so aus: Für ein einfaches Zweier-Netzwerk braucht man zwei Netzwerkkarten, zwei T-Stücke, zwei Terminatoren (Abschlußwiderstände) und ein Netzwerkkabel (Fachbezeichnung: RG 58). Die Ter-



Mit Personal NetWare können Sie leicht und preisgünstig in die Profi-Netzwerker-Riege aufsteigen



So sieht eine lauffähige Konfiguration aus: Zwei Netzwerkkarten, zwei T-Stücke, zwei Terminatoren und ein Kabel

minatoren schließt man in diesem Fall direkt an die T-Stücke an. Den Karten ist normalerweise eine genaue Anleitung mit Zeichnungen beigegeben. Die preisgünstigsten Karten dürften zur Zeit sogenannte NE 2000-kompatible sein. Diese sind auch am weitesten verbreitet, so daß man wohl keine Treiberprobleme befürchten muß. Die Gesamtkosten für die oben genannte Konfiguration liegen weit unter 200 Mark. Einen Tick teurer sind zur Zeit die sogenannten »Parallel-Port-Adapter«. Diese werden einfach an einen freien Druckerport gesteckt und funktionieren dann genauso wie eingebaute Netzwerkkarten. Sie haben den Nachteil, daß sie ein wenig langsamer als Einbaukarten sind und den Vorteil, daß man den Rechner nicht umbauen und nichts einstellen muß.

Ohne Software kein Netzwerk

Genauso wie fast alles andere im PC braucht auch die Netzwerkkarte Software-Treiber. Die meisten Spiele verlangen entweder »IPX«- oder »NetBIOS«-kompatible Treiber. »IPX« bedeutet »Internetwork Packet eXchange Protocol« und wurde von Novell entwickelt. Dieses Protokoll teilt die Daten in handliche »Paket« auf und sorgt dafür, daß sie an den richtigen Empfänger verschickt werden. Sotzuagen über diesen

Pratokoll liegt der »NetBIOS«-Emulator. »NetBIOS« bedeutet »Network Basic Input/Output System« und wurde hauptsächlich von IBM unterstützt. Spiele wie »Syndicate« oder »Magic Carpet« benötigen diesen Treiber. Sie senden Funktionsaufrufe an NetBIOS, die diese wiederum an IPX weiterleitet. IPX setzt die Daten in Befehle für die Netzwerkkarte um, welche sie wiederum in elektrische Signale umsetzt und auf das Kabel schickt. In der

Praxis sieht das so aus: Man läßt einfach die Installationsroutine von den Treiberdisketten ablaufen und gibt die Netzwerkkarteneinstellungen ein, wie etwa IRQ 5 und Port 320. Dieses kapiert zum Beispiel LSL.COM, NE2000.COM und IPXODI.EXE auf die Festplatte. Diese starten Sie dann einfach in dieser Reihenfolge von der DOS-Ebene aus. Benötigt man NetBIOS, lädt man einfach NETBIOS.COM dazu, ansonsten läßt man es weg. Die Konfiguration der Netzwerkkarte (Interrupt, Ports) steht in einer Datei namens NET.CFG, die automatisch vom Installationsprogramm der Treiber erzeugt wird. Die Treiber liegen vielen Karten bei oder sind bei Händlern und Mailboxen gegen eine geringe Schutzgebühr erhältlich.

Haben Sie die Treiber auf allen beteiligten Rechnern geladen, kann der Spielespaß losgehen. Die Geschwindigkeit hängt vom langsamsten angeschlossenen Rechner ab, da Spiele meistens die Bildrate im gesamten Netz synchronisieren; bei sieben Pentiums und einem 386er bestimmt der 386er das Tempa aller PCs.

Sind Sie soweit gekommen, steht auch dem weiteren Ausbau Ihres Netzes nichts mehr im Wege. Besorgen Sie sich ein Produkt wie »Personal Netware«, welches aus dieser Mini-Spiele-Installation ein vollwertiges Netzwerk macht. Vielleicht besitzen Sie aber auch schon »Windows for Workgroups 3.11«, welches bei vielen neuen PCs kostenlos mitgeliefert wird. NetBIOS-Spiele funktionieren damit, wenn Sie das Kommando »NET START NETBIOS« eintippen. (mk)

FACHBEGRIFFE RUND UMS NETZWERK

CLIENT-SERVER-NETZWERK: Auch »Server-basiertes Netz« genannt. Ein Hauptrechner, der Server, »bedient« viele »Kunden«, die Clients, die von ihm Daten abrufen.

ETHERNET: Physikalischer Standard. Bestimmt Kabelart, Anschlüsse, Hardware. Typische Eckdaten für »Thin Ethernet«: BNC-Anschluß, RG 58 (50 Ohm)-Kabel, maximal 200 m.

IPX: »Internetwork eXchange Protocol«: Treiber, der die Daten in Pakete aufteilt und verschickt.

MULTIPLAYER-SPIEL: Spiel, in dem mehrere Spieler auf gekappten Rechnern sich in derselben Spielumgebung aufhalten und dort miteinander oder gegeneinander agieren können.

NE2000: Das Arbeitspferd unter den Netzwerkkarten. 16-Bit, mittelmäßig schnell, aber zuverlässig. Mittlerweile in zahlreichen Nachbau-Versionen erhältlich, deswegen preisgünstig.

NETBIOS: »Network Basic I/O-System«. Hauptsächlich von IBM benutzt »Session«-Protokoll. Liegt normalerweise als NetBIOS-Emulator über dem IPX-Protokoll.

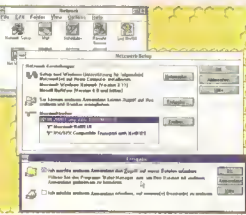
NETZWERK: Eigentlich »Netz«, falsche Übersetzung von »Network«, aber mittlerweile so eingedeutscht. Bezeichnet einen Rechnernetz.

NETZWERK-SHELL: Zum Beispiel NETX.EXE oder VLM.EXE. Wird nur benötigt, wenn man Verbindung zu einem Novell-Server aufnehmen und auf seine Festplatten zugreifen will.

PEER-TO-PEER-NETZWERK: Netz, in dem alle Rechner gleichberechtigt sind und jeder Rechner gleichzeitig »Server« sein kann.

T-STÜCK: T-förmiger Adapter, mit dem man das Kabel an die Netzwerkkarte anschließt.

TERMINATOR: 50-Ohm-Abschlußwiderstand. Ist an beiden Kabelenden notwendig und wird normalerweise direkt an die T-Stücke angesteckt.



Windows für Workgroups liefert vielen PCs kostenlos bei und bietet Netzwerkfunktionen an, die einfach aktiviert werden können

Mystic Computer Parts

M. Kamp & T. Lönberg EDV-Handel-Ges.

Top HardWare zu Top Preisen!

FESTPLÄTTEN 3,5"

Conner CF842A 420 MB EIDE
Maxtor 754A 540 MB EIDE
Western Digital AC420 420 MB EIDE
Western Digital AC240 540 MB EIDE
Western Digital AC270 730 MB EIDE

ASUS MAINBOARDS

P4S4P Pentium PCI / ISA max 7100
P4S4P Pentium PCI / ISA max 7100
486 VLB max 234.000
486 VLB max 234.000

INTEL PROZESSOREN

DX2/66 Pentium 60
Pentium 66 Pentium 66
Pentium 90 Pentium 90

GRAFIKKARTEN

TSNG ET 4000 W32P VLB
TSNG ET 4000 W32P VLB
ELSA WINNER 1000 pro VLB
ELSA WINNER 1000 pro PCI
Diamond Stealth PRO VLB 2MB

TERRASTEIL SOUND SYSTEMS

Master 16 2 MB Writable
Master 32 4 MB Writable
WaveSystem 16 2 MB Writable
WaveSystem 32 4 MB Writable

PS/2 SIMMS

4 MB
8 MB
16 MB

WINGMEN EXTREME JOYSTICK

MITSUMI CD-ROM FX300

Triple Speed

Bestellen Sie solange Vorrat reicht!

Preis und Verfügbarkeit, und MWST incl. Versandkosten

Aachen: Darmstadt:

Tel. 0241 61220 01611 78 25 57

Fax 0241 61227 01611 78 27 90

Pino's Spieleparadies Softwareversand

Al Qadim	DA	DM 69,95 PC
Battle Bugs	DA	DM 69,95 PC
Bundesliga Manager Hattr	DV	DM 79,95 PC
Colonization	DV	DM 89,95 PC
Das Schwarze Auge 2	DA	DM 79,95 PC
Doom 2	DA	DM 84,95 PC
FIFA Soccer	DV	DM 69,95 PC
Huma Deutschland	DV	DM 69,95 PC
MAD News	DV	DM 79,95 PC
Ravenhof	DV	DM 79,95 PC
System Shock	DV	DM 79,95 PC
Subwar 2000	DV	DM 89,95 PC
Theme Park	DV	DM 79,95 PC
Tie Fighter	DV	DM 89,95 PC

PC-Systeme für CD-ROM

Al Qadim	DA	DM 69,95 CD
Civilization/RR Tycoon	DV	DM 69,95 CD
Doom 2	DA	DM 79,95 CD
FIFA Soccer	DV	DM 69,95 CD
Formula 1 Grand Prix	DA	DM 35,95 CD
Huma Deutschland	DV	DM 69,95 CD
Myth	DA	DM 87,95 CD
NHL Hockey 95	DA	DM 85,95 CD
Outpost	DV	DM 79,95 CD
PGA Tour Golf 486	DA	DM 82,95 CD
Subwar 2000	DA	DM 85,95 CD
Sam & Max	DV	DM 89,95 CD
Simon the Sorcerer	DV	DM 85,95 CD
Sim City 2000 + Mission	DV	DM 85,95 CD
Under the killing moon	DV	DM 99,95 CD
Wing Armada	DA	DM 79,95 CD
Wing Commander 1 + 2 + 3	DA	DM 75,95 CD

Klätter

Von-Hodenberg-Straße 4

28865 Lilienthal, Tel.: 04298/5766

Vorkasse + DM 6,50 (EC-Scheck), Nachnahme

zusätzl. DM 9,90 und DM 3,00 für Zahlkarte

Ab DM 200,- Versandkostenfrei !!

Weitere Spiele auf Anfrage !!

GAMEPORT

Versand für Hard- und Software
Bestellannahme Mo - Fr 9:30 - 18:00
IBM/Komp., über 1.000 Artikel lieferbar z.B.

3,5" Disks IBM/Komp.	da	99,95	CD-ROM	e	79,95
1942 Pacific War	dt	65,95	Al Qadim	e	79,95
Armoured Fist	da	79,95	Batrayat al Kondor	dt	79,95
Big Sea	dt	75,95	Burning Steel	dt	69,95
Daemongate	da	59,95	Central Intelligence	da	89,95
Der Clou	dt	89,95	Command 7	dt	59,95
Die Siedler	dt	85,95	Dark Sun-Shatt. Land	dt	95,95
Elder Scrolls. Arena	e	79,95	Eastwatch	dt	79,95
1442 Fleet Defender	da	105,95	Elite II	dt	79,95
Garfield Screensaver	dt	85,95	Falcon Gold	dt	79,95
Huma Deutschland	dt	79,95	Fantasy Empires	dt	79,95
Lords of Realm	dt	69,95	Gabriel Knights	dt	95,95
Nomad	da	65,95	Huma Deutschland	dt	79,95
Pacific Strike	da	95,95	Lamy 6	e	79,95
Pinball Fantasies	dt	69,95	Nomads	da	89,95
Pizza Connection	dt	89,95	Novastorm	da	89,95
Privater	da	99,95	Reunion	e	95,95
Reunion	e	79,95	Schachschachings DSA	dt	95,95
Robinson Requiem	dt	89,95	Space Hulk	dt	95,95
Sam & Max	dt	99,95	SSN21 Seewolf	dt	95,95
Sim City 2000	e	85,95	Snake Commander	da	99,95
Space Simulator	e	99,94	Theme Park	dt	95,95
The Fighter	da	95,95	World Cup 94	da	75,95

dt = Deutsch/da = deutsche Anleihe/engl = englisch

Kostenlose Gesamtangebotsliste anfordern bei:

Peter Liebermann, Bahnhofstr. 77a, 82284 Graftath

Tel. 01 44/83 55, Fax 01 44/82 75

Versandkosten: Inland + 8,-; Nachnahme zuzügl. 3,- DM

Versandkosten: Ausland + 20,- DM, nur Vorkasse/EC-Scheck

ab 240,- DM Software Bestellungen - Portofrei (nur Inland)

Irrtümer vorbehalten

Tel. 0 89/546 0 300
Playson GmbH Cybersoft

IBM/PC

1917 Pacific Air War	DA	89,00
Age of the Empires	DT	85,00
Arms and Glory	DT	79,00
Arms and Glory 2	DT	59,00
Arms and Glory 3	DT	59,00
Arms and Glory 4	DT	59,00
Arms and Glory 5	DT	59,00
Arms and Glory 6	DT	59,00
Arms and Glory 7	DT	59,00
Arms and Glory 8	DT	59,00
Arms and Glory 9	DT	59,00
Arms and Glory 10	DT	59,00
Arms and Glory 11	DT	59,00
Arms and Glory 12	DT	59,00
Arms and Glory 13	DT	59,00
Arms and Glory 14	DT	59,00
Arms and Glory 15	DT	59,00
Arms and Glory 16	DT	59,00
Arms and Glory 17	DT	59,00
Arms and Glory 18	DT	59,00
Arms and Glory 19	DT	59,00
Arms and Glory 20	DT	59,00
Arms and Glory 21	DT	59,00
Arms and Glory 22	DT	59,00
Arms and Glory 23	DT	59,00
Arms and Glory 24	DT	59,00
Arms and Glory 25	DT	59,00
Arms and Glory 26	DT	59,00
Arms and Glory 27	DT	59,00
Arms and Glory 28	DT	59,00
Arms and Glory 29	DT	59,00
Arms and Glory 30	DT	59,00

Caliberzonen

Das Schwarze Auge 2	DT	99,00
Das Schwarze Auge 3	DT	99,00
Das Schwarze Auge 4	DT	99,00
Das Schwarze Auge 5	DT	99,00
Das Schwarze Auge 6	DT	99,00
Das Schwarze Auge 7	DT	99,00
Das Schwarze Auge 8	DT	99,00
Das Schwarze Auge 9	DT	99,00
Das Schwarze Auge 10	DT	99,00
Das Schwarze Auge 11	DT	99,00
Das Schwarze Auge 12	DT	99,00
Das Schwarze Auge 13	DT	99,00
Das Schwarze Auge 14	DT	99,00
Das Schwarze Auge 15	DT	99,00
Das Schwarze Auge 16	DT	99,00
Das Schwarze Auge 17	DT	99,00
Das Schwarze Auge 18	DT	99,00
Das Schwarze Auge 19	DT	99,00
Das Schwarze Auge 20	DT	99,00
Das Schwarze Auge 21	DT	99,00
Das Schwarze Auge 22	DT	99,00
Das Schwarze Auge 23	DT	99,00
Das Schwarze Auge 24	DT	99,00
Das Schwarze Auge 25	DT	99,00
Das Schwarze Auge 26	DT	99,00
Das Schwarze Auge 27	DT	99,00
Das Schwarze Auge 28	DT	99,00
Das Schwarze Auge 29	DT	99,00
Das Schwarze Auge 30	DT	99,00

John 3	DA	69,00
John 4	DA	69,00
John 5	DA	69,00
John 6	DA	69,00
John 7	DA	69,00
John 8	DA	69,00
John 9	DA	69,00
John 10	DA	69,00
John 11	DA	69,00
John 12	DA	69,00
John 13	DA	69,00
John 14	DA	69,00
John 15	DA	69,00
John 16	DA	69,00
John 17	DA	69,00
John 18	DA	69,00
John 19	DA	69,00
John 20	DA	69,00
John 21	DA	69,00
John 22	DA	69,00
John 23	DA	69,00
John 24	DA	69,00
John 25	DA	69,00
John 26	DA	69,00
John 27	DA	69,00
John 28	DA	69,00
John 29	DA	69,00
John 30	DA	69,00

Caliberzonen

Das Schwarze Auge 2	DT	99,00
Das Schwarze Auge 3	DT	99,00
Das Schwarze Auge 4	DT	99,00
Das Schwarze Auge 5	DT	99,00
Das Schwarze Auge 6	DT	99,00
Das Schwarze Auge 7	DT	99,00
Das Schwarze Auge 8	DT	99,00
Das Schwarze Auge 9	DT	99,00
Das Schwarze Auge 10	DT	99,00
Das Schwarze Auge 11	DT	99,00
Das Schwarze Auge 12	DT	99,00
Das Schwarze Auge 13	DT	99,00
Das Schwarze Auge 14	DT	99,00
Das Schwarze Auge 15	DT	99,00
Das Schwarze Auge 16	DT	99,00
Das Schwarze Auge 17	DT	99,00
Das Schwarze Auge 18	DT	99,00
Das Schwarze Auge 19	DT	99,00
Das Schwarze Auge 20	DT	99,00
Das Schwarze Auge 21	DT	99,00
Das Schwarze Auge 22	DT	99,00
Das Schwarze Auge 23	DT	99,00
Das Schwarze Auge 24	DT	99,00
Das Schwarze Auge 25	DT	99,00
Das Schwarze Auge 26	DT	99,00
Das Schwarze Auge 27	DT	99,00
Das Schwarze Auge 28	DT	99,00
Das Schwarze Auge 29	DT	99,00
Das Schwarze Auge 30	DT	99,00

John 3	DA	69,00
John 4	DA	69,00
John 5	DA	69,00
John 6	DA	69,00
John 7	DA	69,00
John 8	DA	69,00
John 9	DA	69,00
John 10	DA	69,00
John 11	DA	69,00
John 12	DA	69,00
John 13	DA	69,00
John 14	DA	69,00
John 15	DA	69,00
John 16	DA	69,00
John 17	DA	69,00
John 18	DA	69,00
John 19	DA	69,00
John 20	DA	69,00
John 21	DA	69,00
John 22	DA	69,00
John 23	DA	69,00
John 24	DA	69,00
John 25	DA	69,00
John 26	DA	69,00
John 27	DA	69,00
John 28	DA	69,00
John 29	DA	69,00
John 30	DA	69,00

Caliberzonen

Das Schwarze Auge 2	DT	99,00
Das Schwarze Auge 3	DT	99,00
Das Schwarze Auge 4	DT	99,00
Das Schwarze Auge 5	DT	99,00
Das Schwarze Auge 6	DT	99,00
Das Schwarze Auge 7	DT	99,00
Das Schwarze Auge 8	DT	99,00
Das Schwarze Auge 9	DT	99,00
Das Schwarze Auge 10	DT	99,00
Das Schwarze Auge 11	DT	99,00
Das Schwarze Auge 12	DT	99,00
Das Schwarze Auge 13	DT	99,00
Das Schwarze Auge 14	DT	99,00
Das Schwarze Auge 15	DT	99,00
Das Schwarze Auge 16	DT	99,00
Das Schwarze Auge 17	DT	99,00
Das Schwarze Auge 18	DT	99,00
Das Schwarze Auge 19	DT	99,00
Das Schwarze Auge 20	DT	99,00
Das Schwarze Auge 21	DT	99,00
Das Schwarze Auge 22	DT	99,00
Das Schwarze Auge 23	DT	99,00
Das Schwarze Auge 24	DT	99,00
Das Schwarze Auge 25	DT	99,00
Das Schwarze Auge 26	DT	99,00
Das Schwarze Auge 27	DT	99,00
Das Schwarze Auge 28	DT	99,00
Das Schwarze Auge 29	DT	99,00
Das Schwarze Auge 30	DT	99,00

John 3	DA	69,00
John 4	DA	69,00
John 5	DA	69,00
John 6	DA	69,00
John 7	DA	69,00
John 8	DA	69,00
John 9	DA	69,00
John 10	DA	69,00
John 11	DA	69,00
John 12	DA	69,00
John 13	DA	69,00
John 14	DA	69,00
John 15	DA	69,00
John 16	DA	69,00
John 17	DA	69,00
John 18	DA	69,00
John 19	DA	69,00
John 20	DA	69,00
John 21	DA	69,00
John 22	DA	69,00
John 23	DA	69,00
John 24	DA	69,00
John 25	DA	69,00
John 26	DA	69,00
John 27	DA	69,00
John 28	DA	69,00
John 29	DA	69,00
John 30	DA	69,00

Caliberzonen

Pick Your Pick (SYGA)	DA	89,00
Pakistan	DA	45,00
Pakistan Gold	DA	59,00
Pomer und Dänemark	DA	79,00
Preussische	DA	85,00
Preussische & Ströken Cam.	DA	85,00
Preussische	DA	79,00
Queen Be. Galaxy 4	DA	89,00
Rakal Account	DA	89,00
S&B 21 Soccer/F	DA	79,00
S&B 3 Max	DA	89,00
S&B 31 Max Soccer	DA	85,00
Spain Ace	DA	89,00
S&B 31 Soccer/F	EV	79,00

Bestellen 100 = 8 Stk.

A. 5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 1
80686 München, Tel. 089/546 0 300

/05/2000 - Veranstaltung für Österreichische Fußballfans
Anmeldung anlässlich der gegen Finnland zsgl. DM 14 -
Endspiel und Preisverleihungen vorbehalten.

mitbringen erwünscht

JAHRESINHALT

Schlag' nach bei PC Player: Diese Übersicht macht das Durchstöbern des Jahrgangs 1994 komfortabler und übersichtlicher.

■ SPIELE-TESTS

Spiele	Ausgabe	Seite	Wertung
1942: Pacific Air War	6/94	38	81
1990	9/94	66	31
Aces of the Deep	12/94	80	78
Aces over Europe	1/94	74	84
Addiction	12/94	104	05
Aegis CD	7/94	94	60
Air Force Commander	4/94	52	60
Airlines	4/94	46	31
Al-Qadim: The Genie's Curse	7/94	62	74
Alien Breed	1/94	68	58
Alien Legacy	10/94	62	76
Alone in the Dark 2	3/94	54	77
Alone in the Dark 2 CD	12/94	104	77
Anstoss WM-Edition CD	7/94	98	86
Arcade Pool	11/94	76	63
Archon Ultra	3/94	62	70
Archon Ultra CD	7/94	96	70
Armaeth	3/94	57	34
Aufschwung Ost	1/94	46	78
B-Wing	1/94	86	77
Backroad Racers	1/94	62	52
Battle Bugs	10/94	50	83
Battle Isle 2	6/94	67	84
Battle Isle 2 CD	4/94	60	84
Battle Isle 2 - Scenery CD	9/94	86	85
Battles of the South Pacific	7/94	67	53
Beholder-Trilogie CD	2/94	98	77
Beneath a Steel Sky	4/94	30	78
Betrayal of Krondor CD	8/94	84	83
Big Sea	4/94	44	38
Blackhawk	12/94	122	71
Bloodnet	2/94	56	43
Breakline	5/94	80	27
Breakthru	9/94	58	58
Bubble Dizzy	2/94	42	33
Bundesliga Manager Hattrick	11/94	104	75
Burning Steel 2 CD	6/94	68	69
Burntime CD	4/94	73	73
Buzz Aldrin's Race into Space	10/94	82	76
Campaign 2	3/94	82	28
Canon Fodder	4/94	48	75
Costles 2 CD	6/94	78	72



'94

Central Intelligence CD	11/94	80	38
Chaos Continuum CD	5/94	96	29
Chaos Engine	11/94	98	72
Christoph Kolumbus	3/94	60	74
Civilization	2/94	90	91
Civilization für Windows	2/94	91	91
Clockwizer	10/94	54	40
Colonization	11/94	56	88
Comanche over the Edge	2/94	66	86
Comanche: White Lightning CD	4/94	70	86
Companions of Xanth	1/94	38	63
Companions of Xanth CD	7/94	92	63
Conspiracy CD	4/94	72	59
Cool Spot	8/94	68	76
Corridor 7	6/94	50	51
Cosmic Spacehead	3/94	50	44
Crazy Football	2/94	82	24
Critical Path CD (deutsch)	5/94	97	63
Critical Path CD (englisch)	3/94	86	65
Cyber Race	2/94	84	27
D-Day	8/94	60	59
D/Generation	5/94	82	62
Daemonsgate	3/94	84	48
Daemonsgate CD	3/94	85	48
Dark Legions CD	9/94	80	73
Dark Seed CD	6/94	74	37
Dark Sun: Shattered Lands CD	2/94	98	76
Dark Sun: Wake of the Ravager	12/94	98	72
Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge	5/94	86	48
Day of the Tentacle CD	5/94	97	93
Delta V	11/94	84	46
Der Clou	8/94	64	43
Der Clou CD	9/94	72	43
Der Planer	3/94	46	63
Der Planer CD	6/94	85	64
Der Trainer	9/94	50	61
Desert Strike	12/94	88	69
Devil Land	12/94	94	28
Die Siedler	6/94	46	83
Diggers	7/94	72	68
Dimo's Quest	7/94	70	67
Disciples of Steel	6/94	54	41
Doofus	6/94	66	47
Doom	2/94	36	85
Doom 2: Hell on Earth	11/94	82	83
Dracula Unleashed CD	1/94	100	44

Dragon's Lair CD	6/94	79	45
Dragonsphere	3/94	52	67
Dragonsphere CD	5/94	96	67
Dreamweb	11/94	90	66
Dungeon Hack	2/94	60	49
Elder Scrolls: Arena	4/94	42	82
Empire Soccer	8/94	54	61
Entombed	12/94	102	67
Epic Pinball CD	10/94	78	67
Evasive Action	6/94	44	41
Eye of the Storm CD	6/94	86	23
F 1	6/94	56	74
Falcon Gold CD	10/94	87	79
Fantasy Empires	1/94	40	69
Faithon	4/94	59	24
RFA Soccer	7/94	42	85
RFA Soccer CD	11/94	92	85
Fire & Ice	2/94	85	51
Fleet Defender	5/94	62	81
Flight Sim Toolkit	2/94	62	70
Frontier - Elite 2 CD	6/94	84	49
Fury of the Furies	3/94	73	43
Gabriel Knight	2/94	48	54
Gabriel Knight CD	3/94	88	58
Gadget	12/94	96	48
Geekwad Games	1/94	80	51
Genesis	5/94	74	38
Gettysburg CD	8/94	82	57
Goblins 2 CD	1/94	101	76
Goblins 3	1/94	36	67
Greatest Fleet	8/94	56	74
Hand of Fate - Kyrandia 2	1/94	66	79
Horse: Die Expedition	9/94	46	57
Harpoon 2	9/94	64	60
Heimdall 2	10/94	68	65
Hell Cab CD	1/94	96	32
Hidden Below CD	10/94	96	58
Hired Guns	5/94	60	46
Hurro, Deutschland!	10/94	66	59
In Extremis	5/94	48	44
Inca 2 CD	2/94	92	56
Incredible Toons	2/94	76	78
Indy Car Circuits	9/94	57	87
Indy Car Racing	1/94	56	87
Interio	12/94	84	79
Inherit the Earth	8/94	62	64
Inherit the Earth CD	10/94	95	64
Innocent until caught	2/94	50	43
Inspektor Zebok	9/94	82	42
International Tennis Open CD	10/94	92	38
Iron Helix	1/94	98	77
Ishor 3	10/94	84	57
Jack Nicklaus Signature Edition	CD/794	97	63
Jazz Jackrabbit	11/94	96	70
Jim Power	3/94	77	62
Kick Off 3	9/94	52	48
Kingdoms of Germany	11/94	70	45
Kingmaker	1/94	42	60
Krusy's Fun House	2/94	79	43
Kyrandia 3: Molom's Revenge	CD/12/94	106	80
Labyrinth of Time	1/94	94	52

JAHRESINHALT

'94

Bundesliga Manager Pro 2.0	4/94	108
Bundesliga Manager Hattrick	12/94	168
Burntime	4/94	108
Cannon Fodder	8/94	130
Christoph Kolumbus	7/94	128
Colonization	11/94	138
Comanche	11/94	130
Companions of Xanth	1/94	129
Critical Path	5/94	124
Der Clou	10/94	127
Der Planer	8/94	129
Die Siedler	8/94	130
Die Siedler	7/94	120
Dima's Quest	9/94	111
Doom	3/94	116
Doom	4/94	110
Doom 2	11/94	140
Dracula Unleashed	2/94	128
Dragonsphere	5/94	126
Dreamweb	12/94	166
Dungeon Hack	4/94	108
Elder Scrolls: Arena	6/94	130
Epic Pinball/Silverball	4/94	108
Erben der Erde	12/94	168
FIFA Soccer	10/94	127
Fleet Defender	6/94	110
Frontier - Elite 2	2/94	124
Frontier - Elite 2	9/94	111
Gabriel Knight	2/94	116
Goblins 3	3/94	110
Hand of Fate (Kyandia 2)	2/94	112
Hanse: Die Expedition	10/94	131
Heimdal 2	10/94	124
Hoboken, Superhero League of	10/94	132
Holiday Lemmings 1993	5/94	130
In Extremis	9/94	111
Inca 2	4/94	96
Inherit the Earth	9/94	116
Innocent until caught	7/94	122
Jazz Jackrabbit	12/94	168
Jurassic Park	2/94	124
Jurassic Park	3/94	113
Labyrinth of Time	4/94	104
Larry 6	2/94	121
Lilil Devil	8/94	130
Lost in Time	1/94	126
Mad News	11/94	140
Master of Orion	7/94	128
Master of Orion	8/94	112
Mya	6/94	115
NHL Hockey	1/94	124



Nomad	6/94	118
Nomad	7/94	128
One Step Beyond	1/94	128
Outpost	9/94	114
Outpost	12/94	168
Oxyd Magnum	4/94	108
Pinball Fantasies	5/94	130
Pirates! Gold	4/94	108
Pizza Connection	9/94	111
Police Quest 4	3/94	108
Prince of Persia 2	4/94	108
Privateer	2/94	124
Privateer	8/94	130
Privateer: Righteous Fire	5/94	125
Quest for Glory 4	5/94	118
Railroad Tycoon Deluxe	8/94	118
Raptor	11/94	130
Ravenloft	6/94	124
Rebel Assault	2/94	124
Rebel Assault	3/94	113
Reunion	9/94	120
Rüsselsheim	9/94	111
Som + Max	2/94	108
Schatz am Silbersee	3/94	106
Sea Wolf	8/94	122
Shadow Caster	1/94	120
Silver Ball	2/94	124
Silver Seed	4/94	108
Sim City 2000	5/94	122
Sim City 2000	8/94	130
SimFarm	5/94	130
Sink or Swim	5/94	130
Star Trek 2: Judgement Rites	3/94	102
Stronghold	5/94	130
Subwar 2050	10/94	127
System Shock	12/94	152
System Shock	3/94	113
TFX	4/94	114
The Horde	12/94	158
Theme Park	8/94	110
Theme Park	9/94	111
Theme Park	11/94	130
The Fighter	9/94	108
The Fighter	10/94	127
Tom Long	12/94	162
Transarcadia	4/94	108
Troddlers	4/94	128
UFO	6/94	108
UFO	9/94	118
Ultima 7: Serpent Isle	1/94	128
Ultima 8: Pagan	6/94	120
War in the Gulf	2/94	124
Wing Commander Academy	2/94	124
Wrath of the Gods	10/94	128
X-Wing	12/94	168
Yo! Joe	4/94	108
Zeppelin	6/94	108
Zool	2/94	124
Zool 2	11/94	130

PREVIEWS

Spiele	Ausgabe	Seite
Anschluss WM: Edition CD	6/94	28
Battle Isle 2	2/94	12
Bundesliga Manager Hattrick	6/94	22
Colonization	9/94	14
Creature Shock	3/94	24
Critical Path	1/94	10
Die Siedler	2/94	12
Hurra Deutschland	8/94	8
Master of Magic	10/94	12
Microsoft Space Simulator	10/94	16
NASCAR Racing	10/94	44
Outpost	4/94	8
ron-Trainee	12/94	26
Sim Rainforest	12/94	8
The Hidden Below	7/94	8
Transport Tycoon	10/94	10
World Cup USA '94	5/94	6



HARDWARE

Thema	Ausgabe	Seite
Action Replay - Mogelmodul	6/94	30
CD-ROM: Doublespeed Laufwerke	5/94	26
Cyberman: 3D-Maus	2/94	32
Der optimale Spiele-PC	4/94	88
F-16 Flight Joystick	12/94	42
Festplatten: Auswahl u. Installation	3/94	30
Flugsimulations Joysticks im Test	11/94	36
GamePlayer TV: Spielen am Fernseher	7/94	114
Joysticktest: Formula TI	5/94	25
Modem- und Netzwerk-Grundlagen	11/94	114
PC Golf: Golfschläger für Links Pro	9/94	28
PC-Komplettssysteme unter 5000 Mark	12/94	28
Penium gegen DX4	7/94	24
Reel Magic-Grafik-Karte	1/94	22
Schnellere VGA-Karten?	9/94	30
Soundkarten	6/94	32
Tintenspritzdrucker im Test	9/94	22
Waveable-Upgrades	10/94	106

»KEINE PANIK«-GRUNDLAGENARTIKEL

Thema	Ausgabe	Seite
Backups	1/94	118
CD-ROM-Probleme Teil 1 (Grundlagen)	10/94	116

Top Preise Top Preise

JENNIFER PRIVAT Alternativwies

Carol Lynn Vol.3 (Erotic Clips) 39,-
Carol Lynn Vol.2 (Ausschnitte aus Filmen) 49,-
Jennifer Magazine (versch. Foto-CD) 49,-
Tanner, Jennifer, Carmen, Natalie Privat 39,-
Hot Girls 1 oder 2 (Dancey, Music) 26,-
New Wave Hooks 1 (Erotic Video-Film) 59,-
CD-ROM-Spezial-PC

Al Quinon The Game Come DV 39,-
Boris die II DV 39,-
Boring Sheet 2 DA 39,-
Doom 2 DA 82,-
DOOM Utilities (ab 900 Level) EV 39,-
Thurs Deutschland DV 68,-
MYST DA 89,-
Will Hockey 95 DA 82,-
ProQuest & 2 in the Commander EV 39,-
Win Commander Armada DA 82,-
CD-ROM-Spezial-PC

F15 Strike Eagle 2 DA 39,-
F19 Stealth Fighter DA 39,-
CD-ROM-Spezial-PC

Night Owl 13 EV 39,-
Pegase 5.0 EV 39,-
Bye Me Gold Selection Vol.3 EV 39,-
Malibou CD (ig. Malibou mit Stören) EV 49,-
CD-ROM 79,-

"Alle im Griff" Deutscherweil (für Männer, CD, Adressen, Verzeichnisse, Filme, Broschüren, MP3, Film, Hummel, usw. inkl. Wert Vg und Videotext) CD-ROM 79,-

Penion-60, Kombi PC/VLB, Monitor 14", Win 6.2, Win 3.1 ab 289,-
CD-Kont. Laufwerk (Doppelkopf) 229,-
Sound System Gold 10 (ig. mit Stören) 199,-
Prestige 548MB 46,-
CPU 486DX2-66 AMD 34,-
Mainboard 486DX2 VLB, PCI LISA, 256KB Ch. 29,-

Wir liefern alle gängigen Spiele und Drucker und CD-ROM immer mehr Titel aus einer breiten Auswahl Top Preise.

Herbert Hübner / T-Software : Vertrieb
Am Sportplatz 7 : Verkauf (Sa. & So.)
61010 Frankfurt 2 : 6.70 Uhr
Tel. Fax: 06021/71237 : Nachsch. 8.30 Uhr

Hammerpreise Hammerpreise

1943 - Pacific Air War (DA) 84,-
Anatoli - Word Cup Ed. (DV) 49,-
Battle Isle 2 (DV) 67,-
Battle Isle 2 - Scenario (DV) 72,-
B. Lige Manager Hatrick (DV) 78,-
Cannon Fodder (DV) 57,-
Christoph Columbus (DV) 77,-
Colonization (DV) 84,-
Das schwarze Auge 2 (DV) 73,-
Day of Tactica (DV) 73,-
Der Planer (DV) 73,-
Die Stadler (DV) 66,-
DOOM 2 - Hell on Earth (DV) 77,-
FIFA Int. Soccer (DV) 65,-
Hansa Die Expedition (DV) 38,-
Mad Men (DV) 67,-
Mega Race (DA) 63,-
Myrt (DA) 88,-
Outpost (DA) 77,-
Pinball Fantasy (DA) 57,-
Pizza Connection (DV) 74,-
Rebel Assault (DV) 72,-
Sam & Max - Hit the Road (DA) 85,-
Sam & Max - Hit the Road (DV) 79,-
Sim City 2000 (DV) 72,-
SSN-21 Hammer (DV) 75,-
System Shock (DA) 74,-
Theme Park (DV) 69,-
The Highlander (DA) 72,-
X-Wing (DA) 77,-

Verkauf (ev. Sammelbox) +3,40, Nachkauf + 9,40, ab 250,- versandt, inkl. Porto und Postleistung, vertriebskosten. Katalog auf Anfrage!

msb EDV-Beratung
Pettenerstraße 36, 80336 München
Telefon & Fax: 089-543 91 50

Möhlenstr. 10 **Bit Brothers** 46047 Oberhausen

Wir freuen uns auf Ihre Bestellung unter:
Telefon 0208/888612
Telefax 0208/888712
BTX: Zimmermann CD-ROM#

EIN BIT MEHR...! MULTIMEDIA

Aeros '94 59,-
Automatenstellung auf CD-ROM
Dessert Storm 89,-
Dokumentation über den Golfkrieg 89,-
Fährtenverfolgung 67,-
Pflanzungen, Samensaat, Gießen '94 67,-
Nachschauwerk multimediale Games Disc of Records 69,-
94er Edition, viele neue Rekorte 29,-
Hilfsmittel 3D 3D-Stereogramme

Natürlich haben wir auch weiteren Spiele für die PC 2-gitarigen Frauen, wie z. B.

11th Hour CD-ROM DA 114,95

Magic Carpet CD-ROM DV 84,95

EROTIK

Bitte fördern Sie unsere Konten: Jose Prehiale art 74,90
101 Sex Positionen 89,-
Lassen Sie sich inspirieren
Daisy Babes 2 69,-
Über 1000 High-Quality Photos
Carol Lynn Clips 3 39,-
60 min. Video
Carol Lynn: Karikatur 69,-
90 min. Video
Dangerous Blondes 59,-
heute Filme mit vielen Top-CDs
Erotic 1.5 29,-
je ca. 50 Bilder in Super-Quadrat
Girls like Look and Leder 69,-
Jede Größe in tollen Klammern
Hilfen Obsession 54,-
Film mit Janina Landwilder
High Volume Studies 84,-
über 100 High-Quality Fotos
Lesbianes 39,-
Frauen Erotik (Fotos) 69,-
New Wave Hooks
Film in Super-Quadrat

Sie interessieren sich für gute Erotik-CDs, haben aber Angst ihr Geld für minderwertige Ware auszugeben?
Dann empfehlen wir Ihnen unseren Adult-Sampler "A Taste of Erotica"
Dieser bietet Ihnen mehr als 250! Demoverse von erdigenen Erotik-CDs aus unserem Programm
Hier können Sie sich selbst von der Top-Qualität dieser Programme überzeugen.
Und das zum Preis von nur **DM 19,95**

Wir wünschen Ihnen ein gesegnetes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch in das neue Jahr 1995!

Jets & Preps 59,-
über Flugzeuge, Hubschrauber etc.
J.F.K. Assassination 89,-
alle ihre Kennedy's Leben - Tod
MAYO Klinik 79,-
Family Healthbook
Mars Explorer 99,-
Dokum. über den roten Planeten
Moto Disc 59,-
Motorrad-Test auf CD-ROM
Price Interactive 99,-
Super Multimedia über Preise

Erotik-CD's sind gegen Altersnachweis (Ausweisungskarte)

Night Watch 1 79,-
interaktive Adventure
Night Watch 2 89,-
Teil 2 des Detektivs
Ropes & Chais 39,-
der Name sagt alles (Fotos)
Salars 34,95
über 1000 Photos
SEEDY-ROM Stapack 249,95
6 CDs mit über 29000(!) Photos
Sensual Ecstasy 59,-
über 2000 Bilder und 5000 Audio
Seymour Butts Advertisers 99,-
interaktive Top-Hit
Sweet Checks 49,-
über 1700 Bilder und 100 Audio
The Dream Machine 99,-
interaktive Adventure - Markthändler
Tracy, I love you 59,-
Film mit Top-Star Tracy Lords
XXX-Trans 39,-
über 1500 Bilder

Kenn-Lotharvertrieb! Selbstkontrolle nach
schweren Ansprüchen möglich
entwerfen und Produktion eigen vertrieben,
Hilfsmittel in Frage, wie oben!

SILBERLING

CD-Rom Fachhandel

NightOwl Games 2.0

Mehr als 800
Shareware-Spiele,
mit 3 Menü-
systemen für Dos
und Windows.

MORE DosGames 2.0

300 DDS-Spiele,
ungepackt,
inklusive Video-
Screensaver
(Vollversion).



PEGASUS TRIPLE-PACK

- Pegasus 4.0
- Pegasus 5.0 und
- Pegasus Source CD



BESTELL-HOTLINE: 0621 / 404034

Versandkosten: Vorkasse DM 7,- / Nachnahme DM 10,-

MANNHEIM
Sackenhäuser Str. 110
Tel: 0621/404034
Fax: 0621/404134

KETSCH
Schwetzinger Str. 9
Tel: 06202/61169

KARLSRUHE
Kaiserstraße 176
(Ecke Hirschstraße)
Tel: 0721/28055

Die ultimative Zusatz-CD zu ID's Action-Game:
• über 650 neue Level und Episoden (ohne Duplikate!)
• Menüsystem unter Windows (D/E) mit Screenshots aller Level
• alle Missionen menügesteuert von CD spielbar
• hunderte von Patches, Cheats und Editoren für Grafik und Sound
• neue Monster, Waffen, Sounds, Effekte und Musik
• komfortable Handhabung und einfache Bedienung
• benötigt die Vollversion (ab Version 1.2)

CD-ROM-Probleme Teil 2 (Laufwerke)	11/94	120
Diskeditor im Einsatz	7/94	111
Festplatte aufräumen	3/94	35
Interrupts und DMA	12/94	146
Kompatibilitäts-Probleme	2/94	26
Konfigurieren, aber wie?	9/94	102
Leselehrer auf Laufwerk XYZ	6/94	102
MS-DOS: Die zehn Gebote	8/94	105
Speicher organisieren	2/94	105
Soundkarten-Tips	5/94	112

■ SOFTWARE-TESTS

Titel	Ausgabe	Seite
After Dark 3.0	10/94	30
Asimov's Ultimate Robot	12/94	44
Bildschirmschoner	3/94	96
CAD für Kids	9/94	96
Cineman 95	12/94	48
Concerto	1/94	24
Creative Writer	7/94	30
Dangerous Creatures	12/94	46
Das Auge Gottes CD	11/94	51
Das Magische Auge CD	11/94	42
Davis Bowie: Jump	10/94	32
Der elektr. Hausarzt	5/94	104
Die Dinosaurier	3/94	94
Die elektr. Bitteren Pillen	5/94	104
Die elektr. Hausapotheke	5/94	104
Die elektr. Nährwertabelle	5/94	104
Die Welt der Dinosaurier	3/94	94
Distant Suns CD	10/94	35
Fox-Cartoons CD	11/94	51
Fine Artist	7/94	31
Fit & Gesund	5/94	104
Fitness per PC	5/94	104
Führerscheinprüfung 1.0	11/94	48
Führerscheinprüfung und Training	11/94	49
Game Cheaters: Mogeln macht stark	5/94	32
Genius 2	6/94	92
Heart: 20 Years of Rock & Roll	9/94	92
Jens geht nach Cybertown	4/94	27
Klevers Kalorienkontrolle	5/94	104
Mensch und Gesundheit	5/94	104
Microsoft Art Gallery	1/94	27
Microsoft Money 3.0	5/94	108
Mountainbiking	12/94	48
Music Mega Rom	10/94	32
Novell DOS 7	6/94	100
Oceans Below	1/94	28
Ozzies Kreativitäts-Zentrum	11/94	50
PC Meisterwerke	1/94	26
PC Mensch	5/94	104
PC Paintbrush	4/94	22
Xplor 1 (Peter Gabriel)	2/94	22
Peter Pan	4/94	26
Pumukel	12/94	135
Prince Interactive	9/94	90
Red Shift CD	10/94	36
Scooters Zauberschloß	4/94	26
Simpsons Screensaver	11/94	44
Skyplot CD	10/94	34
Star Wars Screen Entertainment	11/94	46
Sterioprogramme mit dem PC	7/94	20
Story of the Worldcup: 1930-1994	8/94	98
Urosukidoj	10/94	32

Computerclub	12/94	48
Welt der Dinosaurier	3/94	94
Wild Blue Yonder	11/94	51
Woodstock: 25th Anniversary	10/94	28
Wunderperfekt Lernware	4/94	28

■ SHAREWARE & PUBLIC DOMAIN

Titel	Ausgabe	Seite
Action pur CD	1/94	104
Airbus CD	1/94	104
Astrofire	9/94	101
Aufstand der Dinge	12/94	136
Ball Blaster	12/94	136
Blake Stone	2/94	014
Capture the Flag	9/94	100
CDT	11/94	112
Combat Tanks	7/94	108
Crazy Crack	7/94	108
Darghul	7/94	108
Depth Dwellers	10/94	102
DOS Games CD	1/94	104
Duke Nukem 2	2/94	104
Epic Pinball	2/94	104
Flying Tigers	12/94	136
Hocus Focus	9/94	100
Lookdisk	3/94	34
Medieval War	8/94	102
Mystic Towers	10/94	103
Oktavion	5/94	102
ORG	3/94	34
PCXdump	4/94	90
Pendolos	12/94	136
Screen Thief	4/94	90
Shareware Deluxe Vol.1-CD	1/94	104
Skinny	5/94	102
Skyroads	8/94	103
Sir Hammer	5/94	102
T.D. 2192	10/94	102
Unixie	11/94	112
Windows Games CD	1/94	104
Xargon	8/94	102

■ BIZARRE ANWENDUNGEN

Titel	Ausgabe	Seite
BAP - Pirk Sibbe	8/94	100
Bätschle Ballerei	2/94	100
Griffind	10/94	104
House of Fortunes	4/94	92
Kosmosat Chemistry	6/94	98
Otto Katalog auf CD-ROM	11/94	110
Palitix versetzen und erleben	9/94	98
Voodoo Doll	7/94	110
Wahlhilfe	5/94	110
Welt der Zimmerplanzen	3/94	100
Who is Who?	1/94	116
Word for Flirts	12/94	138

■ STREITGESPRÄCHE

Thema	Ausgabe	Seite
Frontier gegen Privateer	2/94	14
Indizierungen durch die BPS	11/94	32

Kampf dem Kopierschutz	4/94	12
Outpost-Pannen	9/94	20
Sind CD-ROM-Spiele zu teuer?	5/94	22
Verkürzung des klassischen Spieldesigns	10/94	24
Wer braucht noch Videospiele?	6/94	26
Werbung in Computerspielen	8/94	36

■ BUCHBESPRECHUNGEN

Titel	Ausgabe	Seite
Adventures	3/94	28
Alle PC Spiele	1/94	18
Das Adventure Buch II	3/94	28
Das Lemmings 2. Buch	1/94	18
Das offizielle Airbus A320-Buch	3/94	28
Das Rallen-Spielebuch	1/94	18
Das Sierra Online-Buch	2/94	16
Day of the Tentacle	2/94	16
Der Patrizier	2/94	16
Eishockey Manager	2/94	16
Maniac Mansion 1&2	2/94	16
QuickStart Flugsimulator 5.0	3/94	28
Space Quest V	2/94	16

■ AKTUELL-MELDUNGEN

Thema	Ausgabe	Seite
Andrew Spencer im Interview	11/94	126
8Rander, der neue 3D-Chip	7/94	19
Buchmesse Frankfurt	12/94	12
Bug Report 4	2/94	102
Bug Report 3	12/94	140
CD Player 1/94-Inhalt	1/94	12
CD Player 2/94-Inhalt	5/94	18
CD Player 3/94-Inhalt	8/94	26
Gebit '94	5/94	8
CES '94 Las Vegas	3/94	6
CES '94 Chicago, Teil 1	8/94	9
CES '94 Chicago, Teil 2	9/94	6
Commodore vor der Pleite	7/94	16
Computer '93: Messe in Köln	1/94	14
Computer Game Developers Conference 7/94	10	
Computerspiele-Shows im Fernsehen	5/94	14
Creature Shock wird synchronisiert	12/94	14
Die besten PC-Spiele '93	1/94	16
ECTS April '94	6/94	8
ECTS September '94	11/94	8
Geschenkläden in letzter Sekunde	1/94	20
Imagina '94: Grafik-Messe	5/94	16
Jahresinhalt '93	1/94	106
Jahresrückblick 1993	1/94	112
Lesermeinungen zu Werbespielen	8/94	38
Neues von Sierra und Coktel Vision	10/94	8
Popkomm Musikmesse	11/94	27
Sid Meier im Interview	4/94	10
Spiele-Historie, Teil 1 (1967-1982)	12/94	142
Spiele-Tagebuch Ultima 8, Teil 1	2/94	8
Spiele-Tagebuch Ultima 8, Teil 2	3/94	22
Terry Prochett im Interview	10/94	20
Tom Long - Werbespiel	12/94	17
Trilobyte Besuch	10/94	14
Video-Bearbeitung mit dem PC	2/94	28
Virgin USA	5/94	10
Wertungsstandards neu definiert	2/94	33
X-Base: Spielshow im ZDF	12/94	10

TCS Software
Tuchschärer Gasse 3
08468 Reichenbach
Telefon: 03765 / 21721
Fax: 03765 / 21720

3.5" 1040 IBM/Kom.

1942 Pacific Air War	89,00
Aufschwung Ost dt.	66,00
Beneath a Steel Sky dt.	66,00
Cool Spot	59,00
Der Clou dt.	77,00
Ishar III dt.	66,00
Street Fighter 2	39,00
System Shock	79,00
Tie Fighter	79,00
Theme Park dt.	72,00

CD-ROM

7th Guest	59,00
Chessmaster 4000	49,00
DER NEUE 10er Pack 2	59,00
Mad Dog McCrell II	69,00
Mines Race	59,00
Microsoft Golf	69,00
Microsoft Encarta 94	149,00
Mynt	95,00
Quantum Gate	95,00
Theme Park dt.	72,00
World Atlas 5.0	69,00

Erotic - CD's auf Anfrage Katalog kostenlos!

Watersysteme auf Anfrage!
limitieren vorbehalten

Versandkosten: Vork. 6,00 DM
NN: 9, DM - 3, Zahlungskarte
ab 200, DM Versandkostenfrei

WARUM

SOLLTEN SIE BEI UNS BESTELLEN??

- Weil wir günstig und schnell sind!
- Weil wir keine Krawatschungen liefern!
- Weil wir überhaupt die neuesten sind!
- Wir glauben an uns, Sie auch?
- Teilen Sie uns und lassen Sie sich unsere Gesamtprodukte kostenlos zukommen!

ARMORED FIST	EV	69,-	78,-	CD:
AL QUADIM	DV	79,-	74,-	
BATTLE BUGS	DV	64,-		
COLDIMIZATION	DV			
CYCLEMANIA	DA		74,-	
DSA 2	DV	74,-	a.a.	
HYPER SOCCER	DV	69,-	69,-	
GUNSHIP 2000	DA	29,-		
GRAND PRX	DA	29,-	29,-	
HANSE DIE EXP.	DV	44,-		
INDY CAR PAINT	EV	34,-		
LARRY 6	DA		69,-	
LDLDPDP	DV	79,-		
MYST	DA		89,-	
NHL HOCKEY 96	DA	79,-	79,-	
PGA TOUR GOLF	DA		64,-	
RISK OF ROBOTS	??	In Verb.		
SENS. SOCCER ED.	DA		39,-	
ST. NEXT GENER.	??	In Verb.		
SYSTEM SHOCK	DA	79,-		
THE FIGHTER	DV	69,-		
UNDER A KILLING				
MOON (4 CD's)	DA		99,-	
WEEBEE WORLDS	DA	54,-		
WING ARMADA	DA	69,-	79,-	
ZOO! 2	DV	64,-		

TEL. (0511)-451391
FAX: (0511)-442324
VERSANDKOSTEN: VORKASSE 6,90/12,90
IRRTÜMER UND DRUCKFELDER VORBEHALTEN.
ES GELTEN UNSERE AGB.
LADENPREISE VARIIEREN!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
CYTRONIC Soft & Hardware
IHMEPLATZ 5 • 30449 HANNOVER



IBM PC Diskette 3.5

Acces of the Deep d	99,-
Battle Bugs kd	89,-
Bund Mem.Hattrick kd	79,-
Coloniolen chd	119,-
Desert Strike d	89,-
Eerie Siegh d	99,-
FIFA Soccer kd	89,-
Master of Magic	119,-
Micro Machines d	79,-
Operation Crusader	119,-
Panzer General	89,-
Quarantine d	99,-
Stomenschweif / DSA 2 kd	89,-
System Shock d	89,-
Theme Park d	79,-
Tiefighter	99,-
Transport Tycoon kd	119,-
Wingcommander Armada d	79,-

GALAXY

SOUNDKARTEN

Wave 32	40
Wave 32	20
Wave 16	20
Wave 8	20
Wave 4	20
Wave 2	20
Wave 1	20
Wave 0	20
Wave -1	20
Wave -2	20
Wave -4	20
Wave -8	20
Wave -16	20
Wave -32	20
Wave -64	20
Wave -128	20
Wave -256	20
Wave -512	20
Wave -1024	20
Wave -2048	20
Wave -4096	20
Wave -8192	20
Wave -16384	20
Wave -32768	20
Wave -65536	20
Wave -131072	20
Wave -262144	20
Wave -524288	20
Wave -1048576	20
Wave -2097152	20
Wave -4194304	20
Wave -8388608	20
Wave -16777216	20
Wave -33554432	20
Wave -67108864	20
Wave -134217728	20
Wave -268435456	20
Wave -536870912	20
Wave -1073741824	20
Wave -2147483648	20
Wave -4294967296	20
Wave -8589934592	20
Wave -17179869184	20
Wave -34359738368	20
Wave -68719476736	20
Wave -137438953472	20
Wave -274877906944	20
Wave -549755813888	20
Wave -1099511627776	20
Wave -2199023255552	20
Wave -4398046511104	20
Wave -8796093022208	20
Wave -17592186044416	20
Wave -35184372088832	20
Wave -70368744177664	20
Wave -140737488355328	20
Wave -281474976710656	20
Wave -562949953421312	20
Wave -1125899906842624	20
Wave -2251799813685248	20
Wave -4503599627370496	20
Wave -9007199254740992	20
Wave -18014398509481984	20
Wave -36028797018963968	20
Wave -72057594037927936	20
Wave -144115188075855872	20
Wave -288230376151711744	20
Wave -576460752303423488	20
Wave -1152921504606846976	20
Wave -2305843009213693952	20
Wave -4611686018427387904	20
Wave -9223372036854775808	20
Wave -18446744073709551616	20
Wave -36893488147419103232	20
Wave -73786976294838206464	20
Wave -147573952589676412928	20
Wave -295147905179352825856	20
Wave -590295810358705651712	20
Wave -1180591620717411303424	20
Wave -2361183241434822606848	20
Wave -4722366482869645213696	20
Wave -9444732965739290427392	20
Wave -188894659314785808447872	20
Wave -377789318629571616895648	20
Wave -755578637259143233791392	20
Wave -1511157274518286467582784	20
Wave -3022314549036572935165568	20
Wave -6044629098073145870331136	20
Wave -1208925819614629174066272	20
Wave -24178516392292583481332448	20
Wave -48357032784585166962664896	20
Wave -96714065569170333925329792	20
Wave -193428131138340667850659584	20
Wave -386856262276681335701319168	20
Wave -773712524553362671402638336	20
Wave -1547425049106725342805176672	20
Wave -3094850098213450685610333344	20
Wave -6189700196426901371220666688	20
Wave -12379400392853802742441333376	20
Wave -24758800785707605484882666752	20
Wave -49517601571415210969765333504	20
Wave -99035203142830421939530667008	20
Wave -198070406285660838879061334016	20
Wave -396140812571321677758122668032	20
Wave -792281625142643355516253336064	20
Wave -1584563250285286711132506672096	20
Wave -3169126500570573422265013344192	20
Wave -6338253001141146844530026688384	20
Wave -126765060022822936890600537776	20
Wave -253530120045645873781201075552	20
Wave -507060240091291747562402151104	20
Wave -1014120480182583495124804022208	20
Wave -2028240960365166990249608044416	20
Wave -40564819207303339804992016088832	20
Wave -81129638414606679609984032177664	20
Wave -162259276829213349199768064355328	20
Wave -324518553658426698399536128710656	20
Wave -64903710731685339679907225614112	20
Wave -129807421463716679359814451228224	20
Wave -25961484292743335871962885244448	20
Wave -51922968585486671755937256488896	20
Wave -103845937171373355151175552977792	20
Wave -207691874342746710315111111155552	20
Wave -4153837486854934206302222223111104	20
Wave -8307674973713868412604444446222208	20
Wave -16615349947427736252108888812444416	20
Wave -3323069989485547250421777772488832	20
Wave -6646139978971094500843555554977664	20
Wave -13292279957942189001671111111111104	20
Wave -26584559915884378003214222222222208	20
Wave -53169119831768756006428444444444416	20
Wave -10633823966353751201285688888888832	20
Wave -2126764793270750240257137777777776	20
Wave -4253529586541500480514275555555552	20
Wave -85070591730830009610285411111111104	20
Wave -17014118346166001922056882222222208	20
Wave -34028236692332003844113774444444416	20
Wave -68056473384664007688226748888888832	20
Wave -1361129467693280153617137777777776	20
Wave -2722258935386560307234275555555552	20
Wave -54445178707731206144685511111111104	20
Wave -1088903573554624122881713777777776	20
Wave -2177807147109248256342755555555552	20
Wave -43556142942184965126855111111111104	20
Wave -87112285884369930253713777777776	20
Wave -1742245717678398605074275555555552	20
Wave -34844914353567972101485511111111104	20
Wave -69689828707135944202971377777776	20
Wave -1393796574142798880594275555555552	20
Wave -27875931482855977611889551111111104	20
Wave -55751862965711955235791377777776	20
Wave -11150372593143910471179551111111104	20
Wave -22300745186287820943551111111111104	20
Wave -44601490372575641871111111111111104	20
Wave -89202980745151283742222222222222208	20
Wave -17840596150302556844444444444444416	20
Wave -35681192300605113688888888888888832	20
Wave -71362384601210227377777777777776	20
Wave -1427247722024044475555555555555552	20
Wave -28544954440480889511111111111111104	20
Wave -57089908880961779022222222222222208	20
Wave -11417981776193555844444444444444416	20
Wave -22835963552387111688888888888888832	20
Wave -45671927104774233777777777777776	20
Wave -9134385420954846755555555555555552	20
Wave -18268770841909695111111111111111104	20
Wave -36537541683819390222222222222222208	20
Wave -73075083367638780444444444444444416	20
Wave -14615016673527756088888888888888832	20
Wave -29230033347055512177777777777776	20
Wave -58463108294439644430222222222222208	20
Wave -11692621658953899241777777777776	20
Wave -2338402667790779848355555555555552	20
Wave -46768053355288818844444444444444416	20
Wave -93536106710577637688888888888888832	20
Wave -18707221342115467537777777777776	20
Wave -3741444268423093507555555555555552	20
Wave -74828885368461870151111111111111104	20
Wave -14965777073692374030222222222222208	20
Wave -29931554147384748060444444444444416	20
Wave -59863108294439644430222222222222208	20
Wave -11972621658953899241777777777776	20
Wave -2394524331790779848355555555555552	20
Wave -47890486635815596971111111111111104	20
Wave -95780973271631193942222222222222208	20
Wave -19156194654326238884444444444444416	20
Wave -38312389308652477768888888888888832	20
Wave -76624778617304955537777777777776	20
Wave -1532495522360991110755555555555552	20
Wave -30649910447219822215111111111111104	20
Wave -61299820894439644430222222222222208	20
Wave -12259964178888928866444444444444416	20
Wave -24519928357777857732888888888888832	20
Wave -49039856715555715465777777777776	20
Wave -9807971343111142911555555555555552	20
Wave -19615942686222288231111111111111104	20
Wave -39231885372444576462222222222222208	20
Wave -78463770744889152924444444444444416	20
Wave -15692754149777830584888888888888832	20
Wave -31385508299555661169777777777776	20
Wave -6277101659911132335555555555555552	20
Wave -12554203318222266711111111111111104	20
Wave -25108406636444533422222222222222208	20
Wave -50216813272889066844444444444444416	20
Wave -10043362655777813368888888888888832	20
Wave -20086725311555626737777777777776	20
Wave -4017345062311125347555555555555552	20
Wave -80346901246222506951111111111111104	20
Wave -16069380252444513910222222222222208	20

PC
PLAYER

TIPS & TRICKS

ab Seite

- **Bundesliga Manager Hattrick**.....189
- **Hurra Deutschland**.....185
- **Lollypop**.....189
- **Magic Carpet**.....176
- **Master of Magic**.....186
- **NHL Hockey '95**.....179
- **Sternenschweif**.....180
- **System Shock**.....189
- **Technik-Treff**.....190



Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (in Word- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spielertips geben - weder fernmündlich noch schriftlich.

Kein Spiel kassierte im Jahrgang 1994 eine so hohe PC-Player-Wertung wie »Magic Carpet«. Bei dem schlauen 3D-Actionspiel gibt es keine fest-entworfenen Lösungswege; mehrere Routen können zum Ziel führen. Entsprechend sind die nachfolgenden Strategien von den Programmierern zu verstehen. Patentlösungen gibt es nicht, aber bei Beherrschung der vorgestellten Kniffe kommen Sie bestimmt weiter mit Ihrer Teppichkunst.

Die zehn Levels zu Beginn des Spiels dienen fast ausschließlich dazu, die Bedienung und vor allem das Fliegen zu erlernen. Die ersten fünf Karten können Sie getrost als Trainingslager für Zauberteppich-Flugschüler ansehen, da sie absichtlich extrem einfach gehalten sind. Weil die Beherrschung des Teppichs das Wichtigste überhaupt ist, muß sie entsprechend geübt werden. Man sollte die ersten zehn Levels ruhig mehrmals spielen, bis man sie ohne Schwierigkeiten meistert. Lernen Sie zudem, wie Sie blitzschnell zwischen den Zaubersprüchen umschalten – das wird Ihr Bildschirmleben mehr als einmal retten.

Teppich-Flugschule

Das Benutzen der linken und rechten Pfeiltaste (Strafing) wird zum unverzichtbaren Bestandteil der Steuerung. Zusammen mit den Vor- und Rückwärts-Tasten können Sie so ausgefeilte Flugmanöver hinlegen. Beim Angriff auf eine Festung sollte man diese mit Hilfe der linken oder rechten Pfeiltaste seitlich umkreisen und nebenher Angriffszauber loslassen. Das verhindert, daß die verteidigenden Bogenschützen zielsicher auf Sie schießen.

Wenn Sie in einer schwierigen Situation sind und nicht genug Mana haben, um »Accelerate« zu sprechen, hilft folgender Trick: Drehen Sie sich nach links etwa 45 Grad von der Stelle weg, zu der Sie fliegen wollen und halten die Pfeiltasten »rechts« und »oben« gleichzeitig gedrückt. Dadurch fliegt man schneller, als wenn man direkt auf das Ziel zuhüllt. Dieser Kniff funktioniert auch in die andere Richtung: Um 45 Grad nach rechts drehen, dann die linke und obere Pfeiltaste benutzen. Für eine besonders schnelle Linksdrehung drückt man gleichzeitig die untere und rechte Pfeiltaste, was wiederum auch in die andere Richtung funktioniert. Das bringt Ihnen einen großen Vorteil, da Sie den Bewegungen Ihrer Gegner schneller folgen können. Wenn Ihnen ein Feind im Rücken hängt und Sie flüchtig behorcht, sollten Sie sich

TIPS ZU »MAGIC CARPET«

AUF DEM TEPPICH BLEIBEN

Bullfrogs 3D-Glanzstück Magic Carpet verlangt in höheren Levels gute Reflexe und listige Strategien. Direkt von den Programmierern stammen diese Tips, mit denen Sie nicht mehr so leicht vom Teppich fallen.

nicht umdrehen, um ihm entgegenzufliegen. Stattdessen sa schnell wie möglich rückwärts fliegen (am besten per »Accelerate«), bis man seinerseits hinter dem Gegner ist.

Mit der Zeit werden Sie lernen, die Landschaft zu Ihrem Vorteil zu nutzen. Wenn beispielsweise ein gegnerisches Schloß am Fuße eines Bergs sitzt, sollte man sich hinter letzterem verstecken – die gegnerischen Bogenschützen können uns nicht erreichen, während wir Schüsse loslassen. Die einzige Möglichkeit für Ihren Rivalen zur Gegenwehr besteht

darin, sein Schloß zu verlassen und Sie direkt anzugreifen.

Ist ein Spruch oder etwas Mana am Boden eines Kriegers zu sehen, der zu tief zum Hinabfliegen ist, benutzen Sie Ihren Teppich als Skateboard: Man fliegt in einer langen Spiralbewegung die Wände entlang nach unten. Manchmal finden sich auch tiefe Löcher in der Landschaft, die nicht breit genug sind, um hinunterzufliegen. Um trotzdem nach unten zu kommen, bringt man seinen Teppich direkt über dem Loch zum Stehen. Wenn Sie wirklich völlig unbeweglich dastehen, beginnt Ihr Flitzgabeln langsam zu sinken. Beim Absinken müssen die Vor- und Rückwärtstasten mit äußerster Vorsicht benutzt werden, da Sie beim leichtesten Berühren einer der Wände sofort wieder aus dem Loch katapultiert werden.

Zaubertricks

Spätestens dann, wenn der elfte Level erreicht ist, sollten Sie über solide Flugkenntnisse und einige nette Zaubersprüche verfügen. Denn ab jetzt werden die Levels schwieriger und die Monster garstiger. Falls extreme Mana-Knappheit herrscht, fliegen Sie die gesamte Karte ab und okkupieren so viele Gebäude wie nur möglich. Oftmals häuft man auf diese Weise große Mengen von Mana an, da die meisten Konkurrenten einfache Gebäude eher ignorieren.

Bauen Sie Ihr Schloß niemals dicht an eine Mauer oder neben eine gegnerische Festung. Im Idealfall läßt man genug Freiraum, um dem Schloß alle sechs

Erweiterungen angedeihen lassen zu können – auch wenn man zum Zeitpunkt des ersten »Spotensichts« nicht weiß, ob man jemals so stark wird. Mauern sind feste Strukturen, die nicht wirklich verschoben werden können, außer mit dem teueren »Crater« Spruch.

Wichtig ist, die Möglichkeiten des »Castle«-Spruchs voll auszunutzen. Dieser Zauber kann auf vielerlei Arten angewendet und dadurch zu einem mächtigen Hilfsmittel werden. Wenn Sie sich z.B. mitten in einem groß angelegten Riesenbienenangriff wiederfinden, kann ein mitten in den Schwarm platzierter Castle-Spruch einen Großteil der lästigen Insekten ausschalten und dadurch riesige Mengen an Mana produzieren. Dabei könnte Ihr



Ein einzelner Feuerball kann bereits einen verheerenden Waldbrand verursachen

Schlaf zwar zerstört werden – aber Sie wiederholen den Spruch einfach solange, bis auch die letzte Biene tot ist. Dann nach Herzenslust das Mana akkupieren – das Einsammeln durch die Ballone geht in Windeseile vor sich, da die Kugeln ja zwangsweise direkt vor Ihrem Schlaftrichter liegen. Dieser Trick funktioniert bei fast allen Monstern, besonders gut aber bei Skelettharden, Bagenschützen, Bienen, Greifern und Geiern.

Legen Sie sich grundsätzlich alle Zaubersprüche auf die entsprechenden Zuhaltasten (»I« bis »10«) – wie das geht, steht im Handbuch. Der Lernprozeß, welche Taste welchen Spruch losläßt, mag zwar etwas schwierig wirken, aber es lohnt sich: Vor allem in hektischen Spielsituationen haben Sie dadurch einen merkwürdigen Geschwindigkeitsvorteil.

Manchmal kommt es zu wahren Klickargien, wenn man sich mit mehreren Magiern um eine große Mana-Ansammlung streitet. Fliegen Sie in so einem Fall per »Accelerate« blitzschnell zum nächstbesten Manster und löten es. Nun schnappt man das frei

In den höheren Spielstufen hat man selten die Zeit, sich unbeschwert an den grafischen Details zu erfreuen.



Peter Molyneux
und seine
Kollegen von
Bullfrog
verraten ihre
persönlichen
Carpet-
Strategien

werdende Mana und fliegt zum großen Haufen zurück. Mit großer Wahrscheinlichkeit machen sich nun einige oder gar alle Feindmagier zum frisch entstandenen Mana auf – und Ihnen fällt der Riesenschatz zu!

Das Entdecken eines großen, akkupierten Mana-Haufens, der vom zugehörigen Magier bewacht wird, führt normalerweise zu einem Platz. Sie klauen den Mana, er holt es sich wieder – und letzten Endes wird überhaupt kein Ballan gezogen, um das Zeug einzusammeln. Kanalisieren Sie sich deshalb auf eine einzige Kugel. Sobald diese wieder vom Gegner besetzt wird, schießen Sie wie wild Ihren Besitz: Spruch in die Gegend. Während der Gegner nur herumfucht, um alle Bälle erneut zu akkupieren, halten Sie den ausgesuchten Mana-Ball wieder. Dieser Präzeder solange wiederhalten, bis der eigene Ball angedockt wurde – und dann auf Ganze gehen.

le Product Line

Productions
tisch 8023

Tel

Ex

Fax.
Mailbox








07392-7389

0731 711433

0731-715280

DV = Deutsche Version DA = Deutsche Anleitung
EV = Englische Version MA = Mehrsprachige Anleitung
?? = in Vorbereitung, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
Versandkosten Vorkasse 8.00 DM Post NN 13.90 DM + 3.00 DM
Postgebühren UPS 14.90 DM ab 250.00 DM Versandkostenfrei
Auslandstelefonat Vorkasse 20.00 DM Versandkosten

Schnellversand in 24 Stunden
Mo. - Fr. 9 - 19 Uhr
Dies ist nur ein Auszug aus unserem
Angebot. Preisliste gratis anfordern!

CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM	-ALLE SPIELE AUCH FÜR 3.5" DISKETTEN-	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM			
									
S P I E L E			Ab 180,- DM Bestellt man erhält eine Überraschung-CD-ROM als Weihnachtspräsent!						
Acies of the Deep	DV 89,00	Danist Strike	DV 49,00	Linka Collector	EV 39,00	Spiel de Escalier	EV 48,00	DTF Graphics	DV 89,00
Acies Saga Pack	DA 130,00	Die Hottelwägen Serie	DV 94,00	Lilli Devil	DV 89,00	Spiel Command 1 & 2	DA 44,00	Emseize auf CD ROM	DV 79,00
Acies: The Birth of a Hero	DV 99,00	Dr. Doom	DV 94,00	Lollop	DV 79,00	Star Trek: The Next Generation	DV 79,00	Graphic Explorer	EV 150,00
Acies: Gargula of the Fleet	DV 89,00	Drowwind	DV 94,00	Lost Eden	DV 89,00	Star Trek 25th Anniversary	DV 109,00	Graphics Animation Festival	EV 29,00
Acies: The 74 Gates of Cunt	DV 89,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad in Tins 1 & 2	DV 109,00	Star Trek: The Next Generation	DV 109,00	Graphics Universe	EV 29,00
Alone in the Dark	DV 109,00	Doom Unleashed	DA 99,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	Graphics Universe 8.0	EV 29,00
Alone in the Dark 2	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	Key Force Pro	EV 14,00
Alone in the Dark 3	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 4	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 5	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 6	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 7	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 8	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 9	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 10	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 11	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 12	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 13	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 14	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 15	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 16	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 17	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 18	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 19	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 20	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 21	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 22	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 23	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 24	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 25	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 26	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 27	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 28	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 29	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 30	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 31	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 32	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 33	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 34	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 35	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 36	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 37	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 38	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 39	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 40	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 41	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 42	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 43	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 44	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 45	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 46	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 47	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 48	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 49	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 50	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 51	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 52	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 53	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 54	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 55	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 56	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 57	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 58	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 59	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 60	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 61	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 62	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 63	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 64	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 65	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 66	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 67	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 68	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 69	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 70	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 71	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 72	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 73	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 74	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 75	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 76	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 77	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 78	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 79	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 80	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 81	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 82	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 83	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 84	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 85	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 86	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 87	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 88	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 89	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 90	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 91	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 92	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark Side	EV 14,00
Alone in the Dark 93	DV 109,00	Dr. Doom: The Evil	DV 94,00	Mad Dog 2: The Last Dog	EV 79,00	Star Wars Chess	EV 49,00	MAUL: The Dark	

und so schnell wie möglich alles erreichbare Mana einsammeln, das prompt in den Ballon verladen wird. Als geübter Spieler können Sie zudem versuchen, herankommende Gegnerballone abzuordnen.

Weg mit dem Schloß!

Beim Kampf gegen einen besonders fieses Gegner, dessen Schloß sehr viel mächtiger ist als das eigene, muß seine Heimstatt zunächst geschleift werden. Am besten geschieht dies, indem man Monster zu seinem Schloß lockt und diese die Schmutzarbeit erledigen läßt. Warten Sie als erstes, bis ein wirklich gefährliches Monster (oder noch besser: eine Gruppe gefährlicher Wesen, wie z.B. Greife), in die Nähe der feindlichen Festung kommt. Nun dicht am Rand des Schlosses schweben und das Feuer auf die Kreaturen eröffnen, danach den Rückzug zum Zentrum der Festung antreten. Die Monster halten das Schloß für das Ihre und greifen es voll Rücksicht an, während Sie (am besten per »Shield« und »Accelerate«) die Flucht nach Hause antreten. Die exakte Ausführung dieses Manövers (bevorzugt mit Greifen) ebnet das feindliche Schloß innerhalb von Sekunden ein. Zu guter letzt warten Sie auf den Abzug der Monster und kehren zurück, um sich das ganze Mana zu schnappen. Monster, die sich in einem Wald verstecken, nicht direkt attackieren – stattdessen die Bäume angreifen. Das verursacht einen Waldbrand und Sie töten so mit etwas Glück alle Gegner, ohne einen weiteren Schuß abgeben zu müssen. Gerade bei Skeletten und Bogenschützen funktioniert diese Taktik vortrefflich. In der Zwischenzeit erledigt man irgendwas anderes und findet nach seiner Rückkehr statt der Monster nur noch Mana vor.

Wenn Ihre Festung von übermächtigen Monstern angegriffen wird, drücken Sie die Tastenkombination »Shift« und »L«, um das Schloß einzubeugen – auch wenn das auf den ersten Blick als nicht allzu toller Einfall erscheinen mag. Sie können aber nun an einer beliebigen Stelle ein neues Schloß erschaffen, z.B. direkt unter den angreifenden Kreaturen... Sollte Ihr Schloß mehr als zwei Ausbauten haben, gibt es allerdings eine bessere Variante: Warten, bis



Pfui – der sieht aber böse aus! Alle Monster hinterlassen bei ihrem Ableben das begehrte Mana.

die Monster eine Ausbaustufe zerstört haben und dann sofort den »Castle«-Spruch einsetzen. Das hat dieselben Auswirkungen, ohne daß man deswegen das Schloß verliert. Die einzige Gefahr bei einem solchen Vorgehen sind gegnerische Magier, die sich das freiwerdende Mana schnappen, während Sie verzweifelt Ihre Festung reparieren.

Auf gute Nachbarschaft

Die meisten der folgenden Tipps für die Bekämpfung menschlicher Gegner (im Netzwerk-Modus) funktionieren auch im Kampf gegen Computermagier. Die wichtigste Regel bei Mehrspieler-Partien ist, das eigene Schloß niemals, zu keinem Preis und unter keinen Umständen neben andere Spielerfestungen zu bauen. Das würde nur zu einem verbissenen Kampf zu Beginn des Spiels führen, der mit dem Tod und permanentem Rauswurf des Unterlegenen enden würde. Es ist einfach sehr viel spannender, wenn gegen Ende des Spiels noch möglichst viele Gegner mit van der Partie sind – also lieber die Zerstörungswut auf die neutralen Monster lenken.

Beim Angriff auf eine Festung sollte man sich so verhalten wie möglich nähern – am besten unter Verwendung von »Invisible« – und direkt vor der äußeren Mauer landen. Das schmilzt vor den gegnerischen Bogenschützen ab und auch der Feindmagier wird Sie nicht sofort entdecken. Wenn Sie dicht genug an der Mauer sind, tauchen Ihre Schüsse zudem nicht im Radarauge des Gegners auf, was es diesem enorm erschwert, Ihre Position auszumachen.

Besitzer des »Teleport« zu Castle«-Spruchs sollten diesen beim Überfliegen eines feindlichen Schlosses einsetzen. Van da an



Werden Unterarten verschenkt beschossen, ändert sich ihre Loyalität

braucht man nur den Teleport-Zauber zu benutzen, während man im eigenen Schloß ist, und befindet sich sofort bei seinem Angriffsziel. Nun solange draufhauen, bis das Schloß weggeputzt ist, oder Ihnen die Mana- oder Lebensenergie ausgeht. Dann einfach zurückteleportieren, zuhause Energie nach-

tanken und nach erneutem Teleport mit dem Beschuß weitermachen. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis das Schloß zerstört ist, und nehmen sich dann den Magier selbst vor. Ein menschlichen Gegner kann man mit dieser Taktik fast bis zum Wahnsinn treiben: Gerade, als er Sie so gut wie getötet hat, teleportieren Sie sich zurück ins schnuckelige Heimatschloß – und er steht vor den Trümmern seiner ernstlich beschädigten Festung.

Bei jedem Angriff auf ein feindliches Schloß sollte man alle Sprüche benutzen, die von Ihrem Anflug ablenken. Am besten ist hierzu der »Invisible«-Spruch geeignet, der bei richtiger Anwendung dem Teleportieren sogar noch überlegen ist. Warten Sie in der eigenen Festung, bis Mana- und Lebensenergie maximal sind. Nun den Unsichtbarkeit-Spruch benutzen und zum Feindschloß fliegen. Dabei immer wieder »Invisible« sprechen, sobald die Wirkung nachläßt. Dann behaupte man die Festung solange, bis nur noch genug Mana für einen weiteren Invisible-Spruch ist. Unter dessen Wirkung gelingt Ihnen die Flucht nach Hause, wo abermals nachgetankt und der Vorgang bis zur Zerstörung der gegnerischen Bruchbude wiederholt wird.

Zum Schluß noch eine aberfiese Taktik: Sobald ein gegnerisches Schloß um eine oder mehrere Ausbauten verkleinert wurde, sollten Sie die Situation ausnutzen und möglichst viel Mana stehlen. Nicht wenige Spieler halten das für zwecklos, da ja der gegnerische Magier (normalerweise) in unmittelbarer Nähe herumschwirrt und das Mana einfach selbst neu akkumuliert. Weit gefehlt! Sausen Sie, durch »Accelerate« beflügelt, um das Schloß herum und sammeln kräftig. Oftmals ist gerade der letzte Manaball gemapst, wenn dann die eigenen Ballone eintreffen. Das Schönste daran ist, daß Ihr Gegner (sofern er etwas Spielerfahrung hat) Sie gar nicht ernsthaft daran hindern wird: Zum einen ist sein Schloß unverteidigt, während er sich mit Ihnen um die Kugeln streitet; zum anderen könnte er gar nichts mit dem frei gewordenen Mana anfangen, da er ja dazu zunächst sein Schloß wieder ausbauen müßte! (la)

TOR-TRICKS FÜR

»NHL HOCKEY 95«

Eis am Stock

Selbst wenn die diesjährige NHL-Saison völlig ins Wasser fällt: Wir zeigen Ihnen, wie Sie auf dem PC ins Stanley-Cup-Finale kommen.

Du bringst uns den Stanley Cup und wir sorgen dafür, daß Du nie mehr arbeiten mußt! Diesen Millianendeal der New York Rangers mit ihrem Center Mark Messier müssen Sie nicht wiederholen, um die wichtigste Trophäe im Eishockey zu gewinnen. Unser Leser Markus »Lemieux« Mondavir verrät Ihnen die optimalen Spielzüge, mit denen Sie locker das Finale gewinnen.

Bauerntrick

Eine Gaudi ersten Ranges für die Zuschauer, aber eine Riesenblomoge für jeden Goalie ist der sogenannte Bauerntrick. Der Torhüter steht dabei wie der sprichwörtliche »Ochs vor'm Berg« im Tor, während der Stürmer hinter dem Tor auf freie Mitspieler lauert und dann selbst ums Netz kurvt und parallel zur Torlinie am Goalie vorbei einschleift. Bevorzugen Sie dabei die Ecke, in der der Torwart seine Stockhand hat, da er mit der Fanghand eine größere Reichweite besitzt. Für diesen Trick eignen sich besonders Spieler wie Sergei Fedorav oder Pavel Bure, die sehr schnell und wendig sind und außerdem hohe Werte beim Stickhandling besitzen.

Schneller Breakout

Wenn Sie wieder einmal bedrängt sind und gerade noch die gegnerische Attacke abwehren konnten, hilft ein schneller Breakout. Ein Abwehrspieler oder Center paßt flink zu einem der beiden Flügelstürmer, der sich mit der Scheibe der Bande entlang und davon macht. Auf Höhe der gegnerischen Bullykreise paßt er in die Mitte auf

den Center, der mit einem gut gelimten Schlagschuß dem gegnerischen Goalie keine Chance läßt. Prolt der Puck ab, hat der zweite Flügelstürmer noch Ausichten auf einen Nachschuß. Kommen Poß und die Wings zu langsam, hilft entweder der Bauerntrick oder Sie ziehen sich mit dem Center hinter's eigene Tor zurück, lassen den Gegner kommen und überreichen ihn mit dem schnellen Breakout.

Weitschüsse

Die Torhüter hoben ihre Leistungen im Gegensatz zum alten NHL Hockey wesentlich verbessert. Die meisten sind sehr schnell auf den Beinen und kaum zu überraschen. Ein paar Kandidaten wie Sean Burke, Felix Potvin oder Bob Esseno gibt es aber noch, die mit gezielten Weitschüssen zu schlagen

sind. Ihr Center schießt dabei beim Anstoß vom Mittelbully aus durch die Beine des gegnerischen Centers flach aufs Tor – wenn Sie das Bully gewinnen. Der überraschte Goalie kommt nicht schnell genug auf den Boden und der Puck rutscht ihm zwischen den Beinen hindurch. Diese Taktik ist auch bei einem Alleingang sinnvoll, wenn zwei Gegner im Angriffsdrittel auf



Mit einem schnellen Flügelstürmer ziehen Sie an der Abwehr vorbei und passen auf den freien Center, der auf der Stockhandseite des Torwarts mit einem Valleysschuß vollstreckt.

Ihren Stürmer warten. Ein kurzer, flacher Schuß von der blauen Linie knockt oft die härteste Abwehr, außerdem hoben Sie die Chance auf einen Nachschuß. Ein kleiner

Haken kurz vor dem Schuß verwirrt den Torhüter zusätzlich.

Alleingang

Van den Fans umjubelt laufen Sie aufs Tor zu, schlängeln sich mit Ihrem schnellen Stürmer durch die Abwehr, täuschen einen Haken an, schießen aber anschließend sofort mit einem trockenen Schuß ins Eck. Sie müssen dabei mit dem Spieler auf der Seite der Stockhand angreifen, dann hat der Gegen-

ner meist keine Chance. Sollten Sie von den Abwehrspielern abgeblockt werden, schwenken Sie ums Tor herum und versuchen den beliebten Bauerntrick.

Zeit schinden

Liegen Sie im Stanley-Cup-Finale zwei Minuten vor Schluß 1:0 in Führung, werden Sie verständlicherweise nicht mehr alles riskieren und daher etwas Zeit schinden wollen. Lassen Sie Ihren Goalie nicht sofort ausschließen, sondern riskieren Sie lieber ein Bully im eigenen Drittel, denn bei einem so knappen Ergebnis wird der Gegner den Torhüter herausnehmen. Bieten Sie für das Bully den stärksten Center auf, der sich den Puck schnappt und mit einem Weitschuß ins leere Tor powern kann. Eine andere Möglichkeit ist, mit dem Puck hinter's eigene Tor zu fahren, da die gegnerischen Stürmer dort nur sehr zögerlich angreifen. (fs)



So einfach sind Alleingänge: Steve Yzerman schnappt sich den Puck, läuft aufs Tor zu, täuscht vor dem Verteidiger einen linken Haken an (roter Pfeil), irritiert mit einem angetäuschten Schuß nach links den Goalie (rot) und schießt ungehindert rechts ein.

Fahren sie mit dem Stürmer hinten um das Tor und schießen dann parallel zur Torlinie am überraschten Goalie vorbei ins Netz

Ausschweifung

Sie hoben noch Probleme mit dem Frieden zwischen Zwergen und Elfen? Unsere Komplettlösung zum aktuellen DSA-Rollenspiel von Attic rückt den Haussegen wieder gerade.

Unser Mann in Aventurien, Christian Masson aus Königswinter, hat sich mit einigen Getreuen bis zum Finale des Rollenspiels »Sternenschweif« durchgekämpft. Da die Lösung ziemlich komplex ist, werden viele der unwichtigen Schalter und Truhen, die teilweise in den Karten auf den nächsten Seiten eingezeichnet sind, nicht erwähnt.

Allgemeines

In der Gruppe sollten sich auf jeden Fall zwei magiebegabte Recken befinden (am besten Waldelf und Magier), ein Zwerg und zwei Kämpfer wären auch nicht schlecht. Mindestens eine Frau sollte darunter sein. Talente, die auch berücksichtigt werden wollen, sind Schwerter, Fernwaffen, Krankheiten heilen, Feilschen, Pflanzenkunde. Zauberpflüchsprüche: Geister austreiben, Faramen, Transversalis, Anolus, Penetrizell, Fulminatus, Ignifluxus, Adler-Wolf, Schmelze. Möglichst schnell alle Stabzauber auf den Zauberslab bringen. Das ersetzt eine Menge schwerer Ausrüstungsgegenstände. Das wichtigste Kraut zur Heilung ist das Wirtelkraut. Mit ihm kann man sowohl Dumpschädel als auch Frostschäden heilen und die Jarugapflanze hilft bei Schlachttiefbrühen. Bei Geldknappheit hat sich Falschspielen und Taschendiebstahl als äußerst lukrativ erwiesen, aber speichern Sie das ähernen.

Kvirasim

Hier beginnt das Abenteuer. Wir erführen von einem Elfen, daß wir zum Frieden beitragen können, wenn wir den Salamanderstein zu Ingramsod, dem Zwerg, nach Lowangen bringen. Parallel bietet man uns aber auch 1000 Dukaten, wenn wir diesen Stein an eine gewisse Vindaria Egelbrann im gleichen Ort aushändigen. Da der Stein aber noch nicht in unserem Besitz ist, lassen wir uns mit der Entscheidung

noch ein wenig Zeit. Der Stein soll in einer Zwergenbinge im Süden sein.

In der Nacht erhalten wir Besuch, der uns von der Waffe Sternenschweif erzählt, die wir für ihn finden sollen. Am nächsten Morgen ist Markt und hier können wir auch endlich Waffen kaufen. Nach ordentlicher Ausrüstung (Waffen, Schuhe, Wasser, Essen, etc) machen wir uns auf den Weg. Außerhalb der Stadt hilft man natürlich der armen Lady, was die Party zwei Erfahrungslevels weiter bringt. Auf dem Weg nach Goshak treffen wir twain, der erzählt, daß die Echen im Sumpf etwas über Sternenschweif wußten und nach langer Reise betreten wir Goshak.

Goshak

Hier herrscht ein merkwürdiges Klima gegenüber Fremden wie uns. In der Nacht verfolgen Sie ein komisches Zereemoniell. Am nächsten Morgen erfährt man durch Reden mit der Stadtbevölkerung, daß man sich vorsehen soll, da es einem sonst geringe wie dem Müller der Stadt. Die Mühle im Südwesten bestätigt unser kamisches Gefühl. Nach einer Unterredung mit der Kräuterfrau vom Markt erführen wir, daß der Müller Artherian in einem Wald östlich von Goshak lebt. Sie statten ihm also einen Besuch ab und nehmen seine Bitte an, Goshak vom Fremdenhaß zu reinigen. Nach einer weiteren Unterredung mit der Kräuterfrau über neue Bürger der Stadt erhalten Sie die Adresse von einem Herrn aus Kuslik. Dieser rückt nach eingehender Unterhaltung auch die Namen zweier weiterer wehenhafter Bürger raus. Bei Deragorn werden wir schließlich fündig und verhelfen ihm zu einer Audienz in der Hölle. Nach getaner Arbeit besucht man Artherian ein weiteres Mal und als Dank für die Hilfe verschenkt er zwei seiner magischen Waffen (Schwert und Bogen). Wir verlassen Goshak und reisen weiter nach Südosten, wo nach langer Suche endlich die Stadt Finsterkappen auftaucht.

Finsterkappen

Nach ausreichender Genesung und Vergnügung betreten wir den Bingenbereich im Westen der Stadt. Damit auch unsere elbischen Artgenossen die Wachen passieren dürfen, müssen sie sich kurzfristig mit dem Verwandlungszauber »Adler-Wolf« in

einen Hund verwandeln. Nachdem Essens- und Wasservorräte gefüllt sind, begeben Sie sich in den Ingerim-Tempel. Durch wiederholtes Ansprechen des Themas Zwergenbinge rückt der Geistliche endlich den Schlüssel zum Eingang der Binge heraus. Wir betreten die Binge im Norden.

Binge Level 1

Mit einem mühligen Gefühl im Bauch schließen wir den Eingang zur Binge auf. Im Raum ganz im Nordosten findet man nach Untersuchung der Kohle im Kohlebecken einen seltsamen Ring, der vor Hitze schützen soll. Man findet oben einige Truhen und Gegenstände, vor allem Kette, Schaufel (A1), Fackel, Zunderkästchen (A2), Kraftgürtel (T3), Tränke (T4). Nachdem wir im Kaminschocht nach oben geklettert sind, untersuchen wir eine Steinplatte und finden auch noch einen Schlüssel und einen Heiltrank. Nach einer kurzen Pause beschließen Sie, die Treppe nach unten zu nehmen.

Binge Level 2

Hier nehmen Sie sich Raum für Raum vor. Das Resultat: Kurbel, Wagenschmiere (T1), magische Gürtel (T2,T3), Proviant (T4) und Edelsteine (L1). In manchen der Löcher befinden sich leider auch gemeine Fallen. Nach dem Passieren einiger Bozenfallen gelangen wir in einen Raum mit einem Mechanismus (M1) an der Wand. Bevor wir wissen, wie uns geschieht, ist die Wand hinter uns zugefallen. Nach genauer Untersuchung des Kurbellogers und erneuter Betrachtung reparieren Sie es mit Hilfe unserer Kette und der Kurbel. Es gelingt uns somit, den Raum zu verlassen.

Wenn man im nördlichen Raum einen Truhe plündern will, erscheint eine kleine Gestalt, die nach des Rätsels Lösung (»Elche«) einen Schlüssel übergibt und uns weiterstreut in dieser Ebene absetzt. Wir finden uns schnell wieder zusammen und setzen unsere Reise eine Etage tiefer fort.

Binge Level 3

Mit viel Schweiß und Wasserverbrauch schaufeln wir die Gänge im Norden frei und stoßen auf ein Skelett mit einem Pergament und weiter westlich auf einen weiteren Schlüssel. Uns gelingt es sogar, die Lore mit Hilfe der Wagenschmiere in Gang zu setzen. Das hat aber eher schmerzliche Erfahrungen zur Folge. Bei den Grabstätten läßt man den Toten ihre Waffen, da sie sonst wacher werden, als man denkt (es sei denn, die eigenen Waffen sind restlos hinüber). Auf, auf, ein Stockwerk tiefer!

Binge Level 4

Dem Wasserpool nähert man sich besser nicht, da

man ein wenig kampfmüde ist. Im Osten erhält man nach einem Kampf ein Steinmedaillon, welches sorgsam verstaut wird.

Das Wasserrad drehen Sie auch nach auf. Nun können wir uns in den Rinnsalen wenigstens ein

blickhen säubern. Außerdem hat es sich so angeht, als ab irgendwo Wasser abfließt (Level 5). Im Ratlenach im Norden des Raumes finden wir endlich mal wieder etwas Heilendes. Danach steigt man die Treppe im Südosten hinauf.

Binge Level 5

Dort, wo gerade noch alles voller Wasser war, können wir nun den trockenen Fußboden über eine Treppe betreten. Nach drei Versuchen, die Bodenplatte gemeinsam anzuheben, benutzt unser Zwerg sein Brecheisen und öffnet einen Weg nach unten, den wir sogleich betreten.

Binge Level 6

Nachdem wir unser Inventar weiter angefüllt haben (T2, T3, T4, A1), öffnet man die Tür nach Süden mit dem Schlüssel aus dem Kaminschacht. Dort füllen Sie die Wasserschläuche mit dem herrlichen Naß aus dem irdischen Brunnen und wenden sich danach wieder dem Ernst des Lebens zu. Aus der Truhe im Süden (T1) nimmt sich einer der Gruppe einen kompletten Satz Leder Kluft, und es stellen sich alle vor das erste Hitzfeld. Der Diebstahl der Kleidung hat zur Folge, daß sich der Weg zur Treppe verschließt, also werden die Klamotten nach getaner Arbeit wieder in die Truhe gelegt.

Wir sondern einen aus der Gruppe aus, der mit folgenden Gegenständen den Weg über die Hitzfelder wagt: rater Ring am Finger, brennende Fackel, Lederkluft aus T1 am Leib und dem Steinmedaillon. Und siehe da, die Götter sind uns wohlgesonnen. Das Symbol an der Westwand am Ende des Ganges benutzt unser Einzelkämpfer mit der brennenden Fackel, woraufhin sich der Weg nach Westen öffnet – zur Ingerimm-Schmiede. Nach einem Gespräch mit dem Golem geben wir diesem unser Medaillon, woraus er uns ein Arhenil-Schwert schmiedet.

Während der Golem vor sich hinschmiedet, stößt unser Mann in den Kammern im Südosten und findet dort den gesuchten Salamanderstein. Nimmt er sich diesen, bietet ihn uns der Golem im Tausch gegen das Medaillon (Schwert) an. Sie schlagen natürlich ein, denn Diebstahl lohnt nicht, auch wenn die 5000 Dukaten und der Schmuck der Nachbartruhe mit Reizen nicht geizen. Da der Golem jetzt allein sein will, ziehen wir uns sofort zu den Kame-

raden zurück, da es sonst kein Zurück mehr gibt: Der Golem schließt die Schmiede einfach und macht keine Anstalten, diese irgendwann wieder zu öffnen.

Nachdem wir wieder vereint sind, legen wir die Ledersachen sorgfältig in die Truhe zurück. Auf der Dungeonkarte sieht man, daß man den Dungeon auch über den Kaminschacht in Level 4 im Westen dieses Levels verlassen kann, doch wir wollen dem Priester seinen Schlüssel zurückgeben, oder?

Wir verlassen die Binge via Treppen und hängen den Schlüssel an die Tempeltür. In der Stadt feiern wir dann unsere großen Fund. Wir haben den Salamanderstein! Der Weg führt Sie nach Lowangen. Bevor wir die belagerte Stadt erreichen, treffen wir auf Aniharon, der sich uns anschließen möchte. Ob Sie ihn aufnehmen oder nicht, das Schicksal nimmt seinen Lauf.

Lowangen

Beim Betreten der Stadt muß man fast alle Besitztümer abgeben. Wir spielten schon mit dem Gedanken, unsere Bingschätze vorher in einer anderen Stadt zu versilbern, haben uns aber für den schnellen Weg entschieden. Zu allem Ärger klaut Gavran, Anthonors Bruder, den Salamanderstein, als wir uns in Lowangen umschauen, und wir stellen fest, daß wir die Stadt nicht mehr verlassen können. Im Hotel »Das weiße Haus« fragt man nach Ingramasch und erfährt den Namen »Siebenquelle« in diesem Zusammenhang. Er soll in diesem Viertel wohnen. Sucht man ihn auf, erzählt er, daß Ingramasch entweder in den Blutzinnen oder in Tjalmar zu finden sei, aber nicht hier. So ein Pech aber auch!

Durch die Frage nach einem Geheimgang aus Lowangen heraus erzählt Ailian van Dragan Escht, der darüber mehr weiß. Also statten wir Dragan einen Besuch ab. Wie sich herausstellt, ist er eine sehr gute aber auch sehr teure Quelle. Für jede Information möchte er als Gegenleistung erst einen Gefallen erbracht bekommen. Er ist geduldig genug, uns drei Informationen zu geben, mehr nicht. Deswegen muß man die Auswahl der Fragen genau abwägen. Wir müssen ihn auf jeden Fall nach dem Thema Reisen fragen, um aus Lowangen flüchten zu können, und nach Gavran, um den Salamanderstein wiederzubekommen. Die dritte Frage hängt von den

derzeitigen Ansprüchen der Gruppe ab.

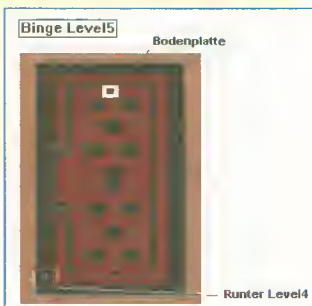
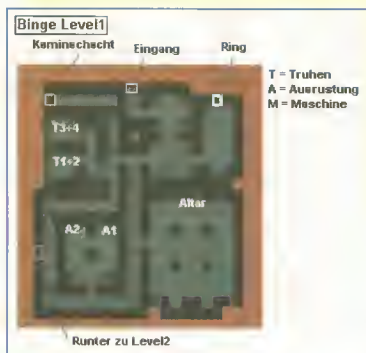
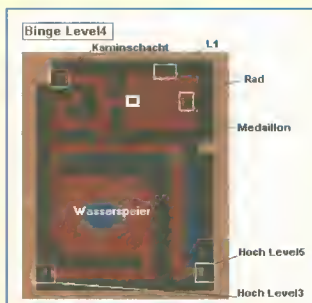
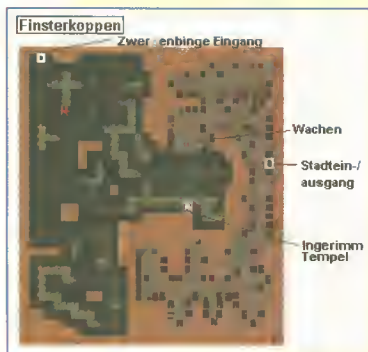
Sie haben folgende Themen zur Auswahl: Unterkunft, Waffen sowie Ausrüstung und Essen (alle Ansprechpersonen sind in der Karte eingezeichnet). Die Gegenleistungen sind folgende: 1. Wir müssen ihm den Vinsolter (Übersetzer) bringen, der durch einen Besuch und viel Überredung auch herbeigeschafft werden kann. 2. Wir sollen Dragons Eschebrache aus dem Schauhaus wiederbeschaffen. Sie steigen also nachts ins Schauhaus ein und durchsuchen die Räumlichkeiten solange, bis Sie die Eschebrache gefunden haben, und nicht länger. 3. Man soll Meister Deringam ein Päckchen in die Halle der Macht bringen. Da dieser aber nicht da ist, suchen wir ihn privat auf. Man hüte sich aber davor, ihm ins Haus zu folgen.

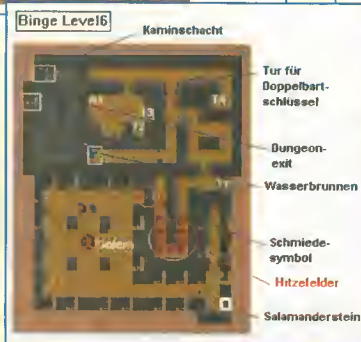
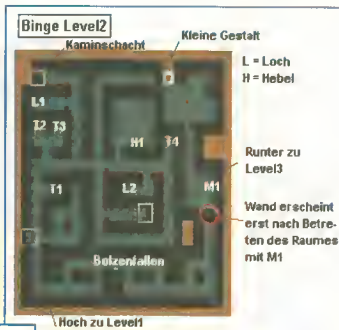
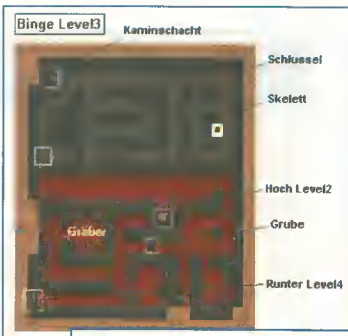
Laut Dragan befindet sich Gavran in der Taverne »Orientode, wo wir ihn am Abend nach einiger Zeit des Trinken und Redens auch hereinschneiden sehen. Sie folgen ihm sofort und stellen ihn unterwegs. Er verrät, daß er den Salamanderstein zu Egelbrann gebracht hat und führt uns zu ihrem Haus (falls nicht, erzählt auch Heilerin Kysira, wo Vindaria wohnt!). Nach einem harten Kampf finden wir den Stein neben anderer schöner Gegenstände endlich wieder. Dragan gemäß weiß die Schwarze Jandra etwas über einen Ausgang aus der Stadt, da wir den Stein jetzt wohl doch lieber Ingramasch bringen, als sonst irgendwem.

Frägt man bei ihr nach, sagt sie uns für 300 Dukaten, daß uns Hilfe bei der Ordensburg erwartet, wenn man dort als Lösung »Wir wollen den Hof kehren« sagt. Gesagt, getan. Wir sprechen diesen Satz gleich zweimal und erhalten sogar noch etwas Geld für's Kehren. Als Gegenleistung für den Weg nach draußen verlangt Meister Ealan, daß wir zwei Männer bei ihm zurücklassen und ihm Kunde über den im Sumpf verschallenen Agdan Dragenfeld bringen. Wir dürfen den Geheimgang benutzen und verlassen Lowangen ohne unsere treuen Gefährten und ohne den Salamanderstein, den wir einem der beiden vorher gegeben haben. Dann machen wir uns auf den Weg zu den Sümpfen. Van den restlichen Abenteuern wird dann der zweite Teil dieser Lösung in der nächsten PC Player berichten. (fs)



AUSschweifUNG 1

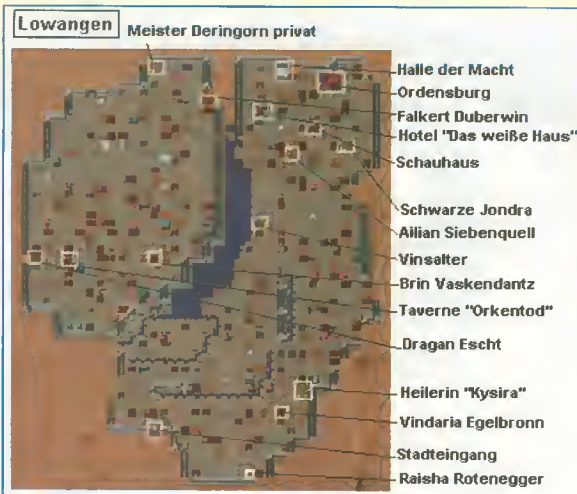




KOMPLETTLÖSUNG

VON »STERNESCHWEIF«

1



AusschweifUNG

Bayern braucht endlich wieder einen König, Kohl wird Hafnarr und Sie müssen bei »Hurra Deutschland« versuchen, das alles wieder einzurenken. Wir helfen weiter.

HURRA DEUTSCHLAND BIERZELT & BUNDESTAG

Die Bundestagswahl ist gelaufen, Kohl wieder gewählt und so mancher Spieler brüht noch über »Hurra Deutschland«. Soscha Braunreuther aus Marburg kennt sich mit Korruption und Skandalen bestens aus und verrät seine Tricks.

Bierzeltreden

Bei den Bierzeltreden hat man die Wahl zwischen jeweils zwei Aussagen. Nachstehend sind die besten rhetorischen Wendungen aufgezählt.

Saddam (die Bevölkerung ist gegen die Rüstungsindustrie): 2, 1, 2, 2, 2.

Riesen-Seepferdchen (gegen Gen-Lobby): 1, 1, 2, 2.

Hannecker-Klan (gegen Gen-Lobby): 2, 1, 2, 2, 1.

Amaklauf des Palzisten (gegen Rüstungs-Lobby): 1, 1, 2, 1, 1.

Stramaußfall (gegen Atom-Lobby): 2, 2, 1, 1, 2.

Obst- und Gemüse-Preisverfall (gegen Gen-Lobby): 2, 2, 2, 2, 2.

Babymahrung (gegen Chemie-Lobby): gar nicht erst hingehen!

Überschwemmungen: 2, 2, 2, 2, 1.

Rentenreformen (gegen Rüstungs-Lobby): 2, 1, 1.

Bestechungsaffäre: 2, 1, 2, 2, 1.

Tankerunglück (gegen Atom-Lobby): 2, 2, 2, 2, 1.

Bananenaffäre (gegen Gen-Lobby): 2, 2, 1.

Papst bei Wissenschaftskongreß (gegen Gen-Lobby): 2, 2, 2.

Brillenerkrankung (gegen Chemie-Lobby): 1, 2, 2, 1.

Rinderwahnsinn (gegen Gen-Lobby): 2, 1, 2, 1.

Zehnstellige Postleitzahlen (gegen Chemie-Lobby): 2, 2, 1, 2, 2.

Flugzeugabsturz (gegen Rüstungs-Lobby): 1, 2, 1, 2.

Zahnschmerzen (gegen Chemie-Lobby): 1, 2, 2, 2, 2.

Bei der vierten Aussage kann man wählen. 1 steht für die Atom-Lobby, die 2 für die Rüstungs-Lobby.

Schnürsenkelverkappung (richtet sich gegen die Rüstungsindustrie): 1, 2, 1, 2, 2.

Zeitungschlamm (gegen Chemie-Lobby): 2, 1, 2, 2, 2.

Haaraußfall: 1, 1, 2, 2, 1. Bei der zweiten Aussage hat man wieder die Wahl. Nimmt man die 1, spricht man für die Gen-Lobby, nimmt man 2, unterstützt man die Atom-Lobby.

Waldsterben (gegen Atom-Lobby): 1, 2, 2, 2, 2.

Lüneburger Heide (gegen Rüstungs-Lobby): 1, 2, 1, 2, 1.

In der Bar

Die Bar dient dazu, eine Partei zu schwächen. Kohl oder Scharping verlieren Stimmen je nachdem, welchen Vertreter Sie in der Bar besinflussen. Mit den Souvenirs von den Auslandsreisen erreicht man eine deutlichere Schwächung als nur mit einem Streitgespräch. Hier sind die besten Aussagen:

● Das Gebetsbuch des Papstes hilft beim Duo Waigel und Brandt.



Für jede Lobby brauchen sie die richtigen Sprüche

● Oskar Lafontaine gibt man den Wodka, den man bei Jelzin abgestaubt hat. Der Wodka wirkt allerdings auch beim Professor im Institut.

● Wolfgang Schäuble muß man die Aktfotos von Hillary Clinton zeigen, die man zuvor bei Bill ergattert hat. Die Aktfotos wirken auch bei Franz Josef Strauß.

● Rito Süsmuth drehen Sie den Eherring von Prinzessin Diana an. Das reißt sie vom Hocker!

● Bei Björn Engholm ist die SCUD-Rakete von Saddam Hussein hilfreich. Björn macht sich ab nach Hause.

Streitgespräche

Endlich hat man es geschafft, das richtige Thema bei den richtigen Politikern anzusprechen. Anschließend müssen Sie im zweiten Dialog einen der beiden Politiker zu diesem Thema zu befragen. Nachfolgend die besten Themen:

- ◆ Süsmuth und Vogel: Dienststreikrider.
- ◆ Strauß und Vogel: DIN-Auflagen.
- ◆ Schäuble und Vogel: Treppenverbot.
- ◆ Waigel und Engholm: Sondersteuern für Nicht-Bayern.
- ◆ Waigel und Vogel: Sondersteuern für Nicht-Bayern.
- ◆ Blüm und Engholm: Reformierungs-Reformen.
- ◆ Strauß und Engholm: »Kohl lebt noch«-Thema.
- ◆ Schäuble und Lafontaine: Rotlicht.
- ◆ Strauß und Lafontaine: Rotlicht.
- ◆ Strauß und Brandt: »Kohl lebt noch«-Thema.

Auslandsreisen

Ein Besuch bei einem Landesoberhaupt kostet 70.000 Mark. Auslandsreisen sind wichtig, um Souvenirs zu ergattern und um sich mit dem Promi aufs Pressefoto zu lämmeln. Hier hat man generell mehr Auswahlmöglichkeiten, seine Dialoge zu

führen. So kamen Sie an die Fotos ran:

Der Dalai Lama: 3, 2, 3, 1, 2, 2, 3, 2. Das Pressefoto ist perfekt, doch hat der Dalai Lama kein Souvenir, das man ihm abschwatzen kann.

Bei **Honny** die Aussage 2 drücken, danach Aussage 3. Eine hand-

signierte Autogrammkarte von ihm erhält man auch noch mit auf den Weg.

Bei **Bill Clinton** wird's schon haariger: 2, 2, 3, 2, 3, 3, 3, 2. Die Bilder verstehen sich inklusive der Aktfotos von Hillary.

Der **Papst** läßt sich mit dieser Taktik zu einem

Foto überreden: 3, 2, 2, 1, 3, 2. Als Souvenir bekommt man eine Kopie seines Gebetsbuches.

Bei **Saddam Hussein** drücken Sie folgende Aussagen: 2, dann die 1. Foto und SCUD-Rakete gehören Ihnen.

Bei **Charles** hilft die folgende Kombination weiter: 3, 3, 3, 3, 2, 1, 2, 1. Man erhält das Pressefoto und sogar den Eherring von Prinzessin Diana.

Bei **Boris Jelzin**: 1, 2, 2, 2, 1, 3, 1, 2, 3. Den Wodka kriegst man als Souvenir dazu. (fs)

TIPS ZU »MASTER OF MAGIC«

Meisterhaft

Mit Jörg Langers allgemeinen Strategien vermeiden Sie faulen Zauber bei »Master of Magic«.

Für welchen Zauberer Sie sich entscheiden, beeinflusst den gesamten Spielverlauf. Genauso sollte man vor der Zusammenstellung eines Custom-Magiers genau wissen, wie man spielen möchte. Dann dementsprechend die Fähigkeiten und Sprüche zusammenstellen. Bei den Spezialfähigkeiten ist der Channeler sehr interessant, da er im Kampf billiger zaubern kann. Auch als Sagemaster hat man gewaltige Vorteile, weil damit die Spruchforschung auf allen Gebieten erleichtert wird. Wer sich für die Startposition auf Myrran entscheidet, wird anfänglich kaum auf andere Magier treffen, dafür aber auf Monsterhöhlen und sonstige Orte, die überdurchschnittlich schwere Gegner enthalten. Weniger interessant sind der Alchemist (die Gold-Mana-Umwandlung wird nur selten benötigt) und der Antifcier (startet zwar mit dem Create-Item-Spruch, kann ihn aber aufgrund der Kastspieligkeit – trotz Bonus – erst im späteren Spielverlauf nutzen).

Bei den Zaubersprüchen wird die Auswahl noch größer; ein Spruch, der aber in jedem Fall dabei sein sollte, ist »Healing« (Lebensmagie). Wer sich den nicht sichern kann, weil er der Todesmagie frönt, sollte entweder den Naturspruch »Nature Heals« im Repertoire haben oder »Resurrect«. Das schnelle Heilen oder Wiederbeleben von Einheiten ist ein wichtiger Garant für den Sieg.

Ebenfalls standortadäquat sollte ein Spruch gewählt werden, der die Verteidigungsfähigkeit einzelner Einheiten dauerhaft hochschraubt, z.B. »Stone Skin«



Per »Stone Skin« könnte man aus diesen Schamanen eine starke Einheit machen

oder »Holy Armor«. Gerade Fernkampf-Einheiten sind meist recht schwach gepanzert, was sich so gut ausgleichen lässt. In dieser Beziehung ist auch der »Haroism«-Spruch zu empfehlen. Etwas weniger wichtig sind fürs Erste Attack- und Resist-Steigerungen (»Eldritch Weapons«, »Holy Weapons«, etc.).

Je nach Magieart sollte noch ein Kampfzauber (»Web«, »Warp Wood«, »Fireball« etc.) dabei sein, ein Beschwärmszauber (möglichst von Wesen, die maximal einen Manapunkt Unterhalt pro Runde benötigen) und ein netter Globalzauber (z.B. »Just Cause«). Versuchen Sie, ein möglichst weites Spektrum abzudecken: Es bringt wenig, sowohl War Bears wie auch Ghule beschwören zu können; stattdessen lieber einen völlig anderen Spruch wählen.

Für welches Volk Sie sich entscheiden, hängt ganz von Ihren Vorlieben ab. Die »Edelrassen« wie Elfen, Dunklelfen und Zwerge vermehren sich meist sehr schlecht, was die Erwerbung wichtiger Macht, als bei fortpflanzungsflüchtigen Rassen wie Halblingen oder Barbaren. Wer auf Wirtschaft spielen möchte, wird die Klokans wählen, wer schier unbesiegbare Standardtruppen vorzieht, die Trolls.

Die Weltgröße beeinflusst den Anteil von großen Landmassen. Wenn ein von Flugwesen und Schiffen geprägtes Spiel wichtig ist, der sollte hier »klein« wählen. Bei der Gegneranzahl empfiehlt es sich, drei oder vier einzustellen – das ist einfach interessanter. Die Gegnerintelligenz ist für gewiehte Taktiker erst bei der Einstellung »impossible« eine echte Herausforderung. Gegner dürfen sich aber ruhig langsam hocharbeiten, zumal im einfachsten Modus Helden

keine Gefahr laufen, beim Fliehen aus einer Schlacht verlorren zu gehen.

Die erste Stadt

Die beiden Anfangseinheiten sollten in entgegengesetzte Richtung marschieren und dann einen Halbkreis zurück in Richtung Heimatstadt schlagen. So klärt man innerhalb etwa eines Jahres die unmittelbare Umgebung auf. Betreten Sie die einzelnen Monsterhöhlen und Türme, nur so können Sie feststellen, was in welcher Anzahl darin lauert. Daß vorher gespeichert wird, versteht sich von selbst – auf die sofortige Flucht kann man sich nicht verlassen.

Nach dieser ersten Erkundungsphase sollten Sie ein oder zwei Orte auskundschaftet haben, die sich mit ihren beiden Anfangseinheiten, unterstützt von zwei oder drei herbeigezauberten Hilfskräften, einnehmen lassen. Beginnen Sie so früh wie möglich damit – ein befreiter Gefangener oder 100 zusätzliche Manapunkte machen sich vor allem in der ersten Spielphase sehr positiv bemerkbar. Begehrtestes Ziel für Ihre anfänglichen Erhebungen sind kaum verteidigte neutrale Ortschaften – das spart Ihnen eine Siedlereinheit und oft eine längere Aufbauphase. Ihre Magiepunkte werden anfangs am besten in »Skills« und »Research« investiert, für das eigentliche Zaubern sollte man nur einsetzen, was absolut notwendig ist: Ein Manapunkt, wenn Sie gerade nicht zaubern, und etwas mehr, wenn Sie einen Geist oder ähnliches beschwören wollen.

Meist enthält eine Stadt schon Barracks und eine Builders Hall; bauen Sie dann als erstes eine Granary. Danach kommt es ganz auf die Lage der Stadt und die strategische Situation an. Grundsätzlich ist es am besten, eine Sawmill und eine Foresters Guild zu bauen, um die weiteren Ausbauten schneller zu bekommen. Dies macht natürlich nur Sinn, wenn im Einzugsgebiet der Stadt Wald zu finden ist. Für die sehr teure Miners Guild sollte man sich etwas Zeit lassen; auch hier gilt: Wenn kein Gebirge in der Nähe ist, bringt's nichts. Anfangs empfiehlt es sich nicht, Kampfeinheiten selbst auszuheben – wenn Sie sich mit Söldnern und beschworenen Kreaturen begnügen, können Sie auf die ganze Militärschiene erstmal verzichten und sich auf den wirtschaftlichen und kulturellen Ausbau beschränken. Demzufolge werden mit der Zeit eine Library und eine Sages Guild errichtet, dann ein Marktplatz und darauf der Farmers Market.

Auf eins müssen Sie aber achten: Keine Stadt darf vollkommen unverteidigt sein! Auch wenn der nächste Gegner meilenweit entfernt ist, könnte er mal kurz mit einer Späher-Einheit vorbeischaun. Vor allem aber Brandstichter und herumstreunende Monster sind in der Anfangsphase eine echte Gefahr.



Auch im dichtesten Getümmel sollte man sich gegen Gegner beobachten

Wa es sich lohnt, werden relativ schnell Straßen gebaut – diese bringen Handelsbani und erlauben es, die eigenen Einheiten zügig zu verschieben. Achten Sie aber auf ein »geschlossenes Straßennetz«, das als äußerste Punkte die Städte hat: Auch Feinde kommen in den Genuß der Bewegungsban...

Truppen und Helden

Versuchen Sie möglichst, die teuren (also zumeist auch guten) Einheiten zu bauen: In einer Schlacht können maximal neun Einheiten eingesetzt werden, für Billig-Fuzzis bleibt da später wenig Platz. Zu Beginn des Spiels und in bestimmten Situationen (leere Stadt muß verteidigt werden), dürfen Sie natürlich Ausnahmen von dieser Regel machen.

Der zweite Grundsatz ist, daß fernkämpfende Truppen generell zu bevorzugen sind. Eine ausgezeichnete Variante stellen beispielsweise Ellen-Langbogenschilder dar, die per »Stone Skin« widerstandskräftiger gemacht wurden. Das generelle Problem bei den meisten Fernkämpfern ist, daß sie als Angreifer die erste Schußphase der Verteidiger überstehen müssen. Lassen Sie sich aus diesem Grund bei Feldschlachten lieber angreifen, als selbst zu attackieren! Die Dunkelkellen sind nicht zuletzt deshalb interessant, weil jede ihrer Kampfeinheiten über begrenzte Schußfähigkeiten verfügt. Allerdings bringen die mei-

sten Bogenschützen nur dann etwas, wenn Sie massiert auftreten. Scheuen Sie sich deshalb nicht, eine spezielle Armee zu bilden, die aus einem Helden und acht Fernkämpfern besteht.

Es lohnt sich, jede einzelne Einheit zu hegen und zu pflegen: Mit zunehmender Erfahrung werden die Truppen immer besser, was gleichzeitig ihre Überlebenschancen erhöht. Wenn Sie in einem Kampf durch Pech oder Unvorsichtigkeit gute Einheiten verlieren, sollten Sie den allmächtigen Superzauber »Lade Spielstand« benutzen...

Für die Helden gilt im Prinzip dasselbe, wie für normale Truppen: Fernkämpfer (bzw. Magiekundige) sind Nahkämpfern vorzuziehen. Andererseits sind gerade schwerbewaffnete, erfahrene Nahkampf-Helden teilweise so gut gepanzert, daß ihnen feindliche Truppen so gut wie nichts mehr ausmachen. Achten Sie im übrigen auf die Spezialfähigkeiten Ihrer Helden; vor allem Heiler und Waffenmeister sind sehr wertvoll, wenn man sie »strategisch« einsetzt, d.h. nicht unbedingt im Kampf, sondern als wanderndes Krankenhaus bzw. Trainingslager für Truppen-Stocks.

Es gibt drei Zaubersprüche, um zu einem Helden zu kommen. Von diesen lohnt sich eigentlich nur derjenige, der den »Erlöser« herbeiführt. Schon der »Summon Champion«-Spruch bringt kaum bessere Hel-

den auf den Plan, als sich einem zu diesem Zeitpunkt von allein anbieten. Wenn überhaupt, sollte er mit folgendem Trick angewendet werden: In der Runde, bevor der Zauber beendet ist, abspeichern. Nun so lange neu laden, bis der am Anfang der nächsten Runde erscheinende Hero den eigenen Ansprüchen auch wirklich genügt. Ein sehr guter Held ist der »Chaos Warrior«, auch die »rablen« Helden (z.B. »The Knight«) sind sehr empfehlenswert, weil sie nichts kosten, sondern im Gegenteil Gold einbringen. Die gefundenen, gekauften und selbst erschaffenen Artefakte sind bei den Helden am besten aufgehoben, die sowieso schon sehr stark sind. Schwächere Recken sollen sich erstmal in der Rangleiteremporarbeit und natürl. draufgehen – schließlich hat man nur für insgesamt sechs Protagonisten Platz. In der ersten Version von Master of Magic gibt es übrigens einen netten Programmfehler: Ein verstorbener 08/15-Held, der einige Runden später per »Resurrect« wiederbelebt wird, kommt schon mal als absoluter Superkämpfer mit fantastischen Werten daher.

Spielstrategie

Die Grundstrategie ist natürlich, als letzter Magier im Spiel zu sein. Wie Sie das schaffen, ist aber egal: Beispielsweise breiten Sie sich möglichst schnell aus, indem Sie kräftig neutrale Städte einnehmen, oder

Tips & Tricks gesucht

Die Redaktion der DOS INTERNATIONAL ist ständig auf der Jagd nach genialen Routinen, brillanten Tricks, aber auch nach kleinen Alltagsigkeiten, die das Leben mit dem Computer leichter machen. Senden Sie deshalb Ihren Tip oder Trick an die

Redaktion
DOS INTERNATIONAL
Stichwort »Tips + Tricks«
Gruberstraße 46a
85586 Poing b. München

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info »Fledermäuse« (für 3 DM in Briefmarken).



NABU
Postfach 30 10 54
53180 Bonn



(Bitte deutlich ausfüllen)
FAX-Bestellung an 0 71 23/3 51 05

☐ JA, ICH BESTELLE

Stück »Crazy Circus« zum Einzelpreis von 29,50 DM plus 4,50 DM Porto- und Versandkosten. Bitte buchen Sie den Gesamtbetrag von meinem Girokonto (kein Sparbuch) ab (einmalige Einzugserlaubnis).

Das Top-Game zum Hit-Preis

Ab 386er Prozessor, 2 MB RAM
und mindestens MS DOS 5.0

- 256 Farb-VGA-Karte
- 18 - 22 MB Speicher
- Maus

Computer-Action vom Feinsten.
Schillernde Typen, crazy Story.
Und der Spieler mittedrin.
Näheres bei den Sparkassen oder
Coupon senden an:
DSY.

Postfach 1143, 72585 Niederich.

Bank

Kontonummer

Bitte senden Sie das Spiel an folgende Anschrift:

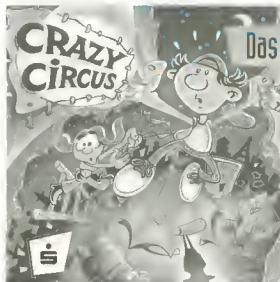
Name/Vorname

Strasse

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

BLZ



aber dadurch, daß Sie nach der anfänglichen Bauphase verstärkt Siedlereinheiten ausschießen. Alternativ spielt man auf »Qualität«, d.h. auf gut ausgebauten Städte, die nur in hervorragend ausgestatteten Landstrichen (Nahrungs-, Gold- und Mineralboni) errichtet werden.

Die nächste Entscheidung ist, ob man sich früh einen Krieg mit einem Computergegner leisten soll. Ein gewonnener früher Krieg hat den Vorteil, einen lästigen Nachbarn los zu sein und dessen Reich schnell einnehmen zu können. Wenn der Gegner aber noch gar keine Ländereien aufgebaut hat, ist der tatsächliche Gewinn recht klein. Zudem kann ja auch was schief laufen, und eine lange währere, ressourcenverschlingende Erziehschaft entstehen. In diesem Fall ist es besser, auf Konfrontationen zu verzichten und stattdessen Zaubersprüche auszuwachen.

Diplomatie und Eroberung

Bei der Diplomatie müssen zwei Dinge berücksichtigt werden: Zum einen achten Ihre Gegenüber peinlich genau auf Ihre Aktionen. Wenn Sie also in Frieden mit Magier Y leben wollten, sollten Sie nicht gerade Kampfeinheiten in Grenzreichweite anheuern oder gar neben seine Städte stellen. Will Magier Y dann irgendwann, daß Sie Zauberei angreifen, so sollten Sie das bei einer Zusage auch wirklich tun – mit der Absicht allein ist Herrn Y nicht gedient.

Der zweite Punkt ist, daß diplomatische Kontakte gepflegt, aber nicht überstrapaziert werden. Melden Sie sich regelmäßig (alle fünf Runden oder häufiger) bei Ihren Gegnern, sprechen Sie diese aber nur auf eine einzige Sache an (Pakt, Zaubersprachtausch, etc.). Das verspricht mehr Erfolg, als 10 Runden nichts von sich hören zu lassen und dann auf einmal alles mögliche erreichen zu wollen. Man sollte die Beschreibungen der gegnerischen Magier in der Anleitung durchlesen: Mit manchen Herrschern ist diplomatisch einfach nichts anzufangen.

Wenn Sie sich schließlich zum Krieg entscheiden, dann immer nur gegen einen Feind gleichzeitig. Nutzen Sie den Wizard's Pakt (oder gar die Allianz), um in aller Seelenruhe Ihre Truppen zu stationieren, und zwar möglichst bei der gegnerischen Hauptstadt. Das zukünftige Opfer wird zwar mißtrauisch, aber was soll's: Im besten Falle kündigt der Bedrängte dadurch von sich aus den Pakt, womit Ihnen Diplomatiezusage erspart bleiben. Wenn man dann in Zuschlagposition und hoffentlich truppenmäßig überlegen ist, sollte man einige Runden lang »drahen«, das bringt Extragold oder Zaubersprüche. Greifen Sie dann die Hauptstadt des Gegners an, deren Verlust den Feindmager für längere Zeit aus dem Spiel wirft. Damit hat man genügend Gelegenheit, um die

restlichen Ortschaften zu erabern, so daß der zurückkehrende Magier schlimmstenfalls nach einige letzte Bastionen vorfindet.

Wenn sich der Erzfeind bei seiner Rückkehr in einem uninteressanten Nest versteckt, können Sie zur folgenden Strategie greifen: Schwächen Sie die Stadt bis kurz vor den Exitus (nur noch eine verteidigende Einheit), und ziehen dann ab. Wenn einige Belagerungstruppen (zum Besetzen der umliegenden Felder) zurückgelassen werden, kommt der Gegner auf keinen grünen Zweig mehr – aber Sie sparen sich den diplomatischen Vernichtungs-Malus.

Ist die Hauptstadt allerdings unzugänglich oder uneinnehmbar, sollten Sie versuchen, in kürzester Zeit möglichst viele andere Städte zu erabern. Somit wird der Gegner im bevorstehenden Krieg von Anfang an geschwächt, so daß Sie hoffentlich durch wirtschaftliche Überlegenheit gewinnen. Niemals darf für einen Krieg die eigene Entwicklung (Skill-Vergrößerung, Bau von Mana-spendenden Gebäuden) aufgegeben werden – versuchen Sie, einen Teil Ihrer Städte aus dem Konflikt herauszuhalten und dort fleißig am Wirtschaftsaufschwung zu arbeiten.

Die Erforschung und Durchführung des »Mastery«-Spruchs (als zweite Siegmöglichkeit) sollte nur dann betrieben werden, wenn eine Patt-Situation herrscht, oder Ihnen die Gegner militärisch überlegen sind. In diesem Fall konzentriert man sich auf die Verteidigung seiner Städte, vor allem die Hauptstadt muß maximal geschützt werden.

Taktische Kämpfe

Wie schon vorher erwähnt, sind Fernkämpfer sehr wichtig – allerdings nur, wenn Sie die erste Schußphase des Verteidigers einigermaßen überleben. Danach konzentriert sich das eigene Feuer natürlich auf die feindlichen Schützen: zuerst auf die gefährlichsten und dann auf die, die noch am meisten Salven übrig haben. Wenn sich mehrere gleichwertige Ziele anbieten, beschließt man das am nächsten stehende. Außerdem wird brav ein Gegner nach dem anderen »abgearbeitet«: Eine getötete Einheit ist wichtiger als zwei angeschlagene.

Vor allem für Nahkämpfe sollte man das Kampfsystem durchschauen: Jede Einheit hat eine bestimmte Anzahl von Lebenspunkten, sowie ein bis sechs einzelne Leuchten. Immer wenn die Lebenspunkte eines Einzelkämpfers abgearbeitet sind, geht er der Gesamteinheit (auch grafisch) verloren – der Trupp hat eine Attacke weniger. Angekretzte Einheiten, die schon Mitglieder verloren haben, kämpfen als schlechter. Bei größeren Einheiten (Reiter, große Monster) gilt dieser Effekt hingegen nur abgeschwächt oder gar nicht: Eine Doom Drake, die nur noch ein einziges Lebenspünktchen hat, richtet eben-

sowie Schoden an, wie eine vollkommen gesunde. Ein beliebter Fehler ist jetzt, die fast besiegte Doom Drake mit einem angeschlagenen Helden anzugreifen – der Tod beider Einheiten wäre wahrscheinlich. Unterlegene, hinter Verteidigungsanlagen stehende Gegner tendieren dazu, sich nicht aus der Stadt herauszubewegen. Nutzen Sie diese wenig flexible Taktik, um Ihre Fernkämpfer dicht heranzuführen und erst dann fürchterlich zuzuschlagen – ein Zeitlimit gibt es bei den Kämpfen schließlich nicht. Wenn eine Stadt hingegen von vielen Fernkämpfern verteidigt wird, sollte man zu Beginn des Kampfes auf die maximale Distanz gehen, bis sich der feindliche Projektilregen erschlafft hat. Danach wieder näherkommen und selbst fleißig schießen. Wenn die feindlichen Schützen zu stark sind, greift man zu unsichtbaren Einheiten (z.B. Nightstalkers), oder zu solchen, die mehr oder weniger immun gegen Projektils sind (Einheiten mit »Large Shields«, Skelette, etc.).

Eine nette Taktik ist auch, eine stark verteidigte Stadt mit einer einzigen unsichtbaren Einheit anzugreifen, die dann den »Vortex«-Zauberspruch losläßt. Mit etwas Glück fallen sämtliche Feindeinheiten dem magischen Wirbelwind zum Opfer.

Strategische Zaubersprüche (»Darkness«, »Terror«, »True Sight« etc.) sind speziellen (»Fire Balls«, »Fire Elemental«) vorzuziehen, da sie meist nicht nur eine, sondern alle Truppen beeinflussen. Sprüche, die eine Einheit verbessern (z.B. »Holy Armor«) werden vor dem Kampf benutzt: Während einer Schlacht eingesetzt, verfallen sie nach deren Ende wieder.

Fliehen sollte man nur in vollkommen ausweglosen Situationen – und eigentlich muß für solche Fälle ja ein gespeicherter Spielstand vorhanden sein. Bis auf den Intro- und Easy-Schwierigkeitsgrad stehen die Chancen für jede Einheit nur Fifty-Fifty, eine Flucht zu überleben. Helden haben eine Chance von 75 Prozent. Im einfachen Modus verbessert sich die Wahrscheinlichkeit für normale Truppen ebenfalls auf 75 Prozent und Helden kommen immer davon. Hierdurch wird eine weitere Kampftaktik möglich: Mit einem (oder mehreren) fernkampffähigen Helden eine Stadt angreifen, ein oder zwei Einheiten per Fernkampf töten, fliehen und sofort wieder angreifen. Dadurch lassen sich auch stärkste Städte noch und noch »abarbeiten«, ohne selbst Verluste zu erleiden.

Wenn Sie gegnerische Stacks im offenen Feld mit großer Überlegenheit angreifen, tendieren diese zur sofortigen Flucht. Dabei gelten dieselben Verlustchancen für einzelne Einheiten wie für Sie. Man kann aber das Auftreten solcher Verbände beschleunigen, indem man vor dem Angriff jedes mögliche Fluchtfeld der feindlichen Armee mit genau einer Einheit besetzt. Wenn jetzt der Gegner flieht, haben Sie ohne Kampf eine Vielzahl von Einheiten beseitigt. (la)

TIPS ZU »BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK«

LIZENZENTZUG

Was Franz Beckenbauer nun genau hinter den Kulissen des FC Bayern treibt, ist ebenso unsicher wie die Zukunft Jürgen Mäkelmanns bei Schalke 04. Viele unserer Leser wissen jedoch ganz genau, wie sie den »Bundesliga Manager Hattrick« knacken. Zahlreichen Bugs von Software 2000 sei dank...

WARTEN? – NEIN DANKE!

Bei Transferverhandlungen ist es ziemlich lästig, so lange auf den gewünschten Spieler warten zu müssen. Bernd Grunenberg aus Langenfeld hat wohl bei Uli Hoeneß gelernt und empfiehlt, sich bei der Ablösesumme im vorgegebenen Rahmen zu bewegen, dabei aber die Angebote der anderen Vereine im Auge zu behalten. Beim Gehalt sollten Sie in etwa das Doppelte des geforderten eingeben. In aller Regel bekommt man den Spieler kurze Zeit später, in vielen Fällen erfolgt eine sofortige Zusage. Sobald der Spieler verpflichtet ist, wird ihm ein neuer Vertrag angeboten, der prinzipiell im Gehalt

wesentlich niedriger ausfällt als bei den Vertragsverhandlungen.

STADIONBAU

Unser Leser Hanno Grosseschildt aus Friedberg ist ein gewiefter Baulöwe und hat flott herausgefunden, wo eine Schwachstelle des Bundesliga Manager Hattrick sitzt. Wenn Sie bei den Schwierigkeitsgraden 2 bis 9 in der Ober-, Regional- oder Zweiten Liga spielen, mehr Geld brauchen und Ihr Stadion ausbauen wollen, hat er die richtige Lösung. Errichten Sie in den verschiedenen Blöcken, was Sie schon immer bauen wollten, also beispielsweise

Sitzplätze oder eine Überdachung – das Trinkgeld für die Arbeiter sparen Sie sich! Wenn alle Blöcke gesperrt sind, haben Sie zwar eine Stadionkapazität von 0, doch zu den Spielen kommen je nach Eintrittspreis und Qualität des Spiels zwischen 20.000 und 40.000 Zuschauer. Sie verdienen somit bei jedem Spiel etwa 400.000 Mark, je nachdem, in welcher Liga Ihre Mannschaft spielt. Nach etwa fünf Heimspielen rechnet sich der Stadionausbau auch schon und Sie kommen von da an in die Gewinnzone. Wenn Sie Ihr Stadion erneut vergrößern, kostet Sie das noch nicht einmal extra.

NIE MEHR FINANZNOT

Mit einem simplen Trick steht Ihren Wünschen nichts mehr im Wege – zumindest beim Bundesliga Manager Hattrick. Wählen Sie einen beliebigen Schwierigkeitsgrad, aber nur Bundesliga ohne Nationalmannschaft. Lars Dornel aus Pattensen rät, im Menü einen neuen Spieler zu wählen, dessen Schwierigkeitsgrad auf 1 liegt und die Mitspielerzahl auf 2 zu stellen.

Wenn der Spieler fertig ist, nimmt man von ihm einen möglichst hohen Kredit auf. Sie bestätigen mit »OK« und verlassen die Bank. Auf dem Konto sind nun nur noch 3.000.000 Mark. Man betritt erneut die Bank und zahlt seinem Mitspieler den Kredit zurück, bestätigt und verläßt die Bank wieder. (fs)

KLEIN & FEIN

SYSTEM SHOCK

Energieprobleme bei »System Shock«? Simon Drees aus Verden hat herausgefunden, daß man mit einem kleinen Trick alle energiefressenden Systeme aktivieren kann und trotzdem nie völlig ohne Saft dosteht. Dazu schalten Sie einfach die gewünschten Geräte wie Schutzschild oder Lampe ein, aktivieren dann ein- oder zweimal den Gleiter und der Energieverbrauch sinkt auf »0 JPM«.

LOLLYPOP

Unser Leser Uwe Haupt aus Gera ist »Lollypop«-Fan und verrät die Codes für die ersten acht Levels sowie allgemeine Tips. Um alle vier Kartensstücke zu erhalten, muß man jeden Bonuslevel besuchen, denn es gibt unzählige Kästen zu entdecken. In der »Toy Factory« stellen Sie sich auf die oberste Stufe und beschießen von dort den Affen. Im »Underground« platziert man sich mit Dauerfeuer genau vor den Steinzeilmenschen und paßt gut auf die Blitze am Boden und die von der Decke fallenden

Steine auf: nur im richtigen Moment nach oben springen!

Die beste Position im »Rain Forrest« ist zwischen dem Endmonster und der Stufe. Wenn der Bienenkorb hinter Lolly ist, kurz umdrehen und die Biene erledigen. Als nächstes springt man vorwärts über den Schuß und erledigt schnell die zweite von hinten kommende Biene, dann beginnt alles von vorne. In »Spookville« kümmert man sich zuerst um die kleinen Gespenster und dann um den Endgegner, am besten von der obersten Reihe aus. Anschließend unter ihm durchlaufen, um auf die andere Seite zu kommen.

Im »Dreamland« bleiben Sie am sicheren rechten Rand und schießen erst, wenn der Schrank seine Türen öffnet. Achten Sie besonders auf die weißen Gespenster. Um das »Frosty Land« zu schaffen, stellt man sich auf die unterste Stufe vor dem Eisbären. Dieser schießt dann nur in drei Richtungen. Entweder weichen Sie der herannahenden Wolke aus, indem Sie senkrecht nach oben springen oder



Mit Levelcodes und Tips schlägt Lolly alle Gegner

drücken sich einfach. Der einfachste Endgegner wartet im »Candy Hills« Level auf den Spieler. Man bewegt Lolly immer nur im Mittelbereich und versucht, zwischen zwei herabfallenden Schirmen hindurch zu laufen, wenn das Riesenbaby die Seiten wechselt. (fs)

LOLLYPOP-LEVELCODES

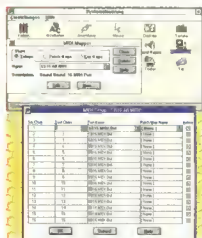
Level	Code	Name
2	NCU453	Underground
3	CTW1PE	Rainy Forest
4	DWMG2A	Spookville
5	N43XAZ	The Mansion
6	BWNXA9	The Dreamland
7	BXBYD7	Frosty Land
8	DG5VMU	Candy Hill

Meistens nein, manchmal ja

Ich besitze eine Soundblaster 16 mit der Roland SCD-10. Unter DOS ist alles in Ordnung, nur unter Windows läuft die Karte nicht einwandfrei. Meistens kommt beim Start die Meldung: »Ein Hardwareproblem ist aufgetreten. Entfernen Sie den MPU401-Treiber neu ein«. Manchmal funktioniert die Karte jedoch, ohne daß ich etwas verändert habe.

(Daniel Roth, Viersen)

Bei einer Soundblaster 16 sollte man, um Probleme zu vermeiden, nicht den MPU-401-Treiber unter Windows aktivieren.



Der funktioniert zwar meistens, aber leider eben nicht immer. Viel sinnvoller ist es, den Midi-Treiber zu benutzen, der zur Soundblaster gehört. Der Treiber ist normalerweise schon installiert, da sich ein und das selbe Programm um »Wave« und »Midi«-Dateien kümmert. Jetzt wird's etwas kompliziert: Im »Midi Mapper« (findet sich in der Systemsteuerung) müssen Sie statt der MPU-401-Schnittstelle die SB-Midi-Out-Schnittstelle aktivieren.

Wie das Ergebnis aussehen soll, sehen Sie auf dem Bildschirmfoto. Danach sollte die Roland-Karte keine Schwierigkeiten mehr

machen. Den MPU-401-Treiber entfernen Sie dann am besten über die Systemsteuerung, da Sie ihn nicht mehr brauchen.

Endlosschleife auf der Festplatte

Bei dem Versuch, die »Super Korts«-Demo von PC Player plus 11/94 laufen zu lassen, bin ich auf folgendes Problem gestoßen. Nach der Joystickkalibrierung ist das Programm mehrfach abgestürzt. Als ich danach die Verzeichnisstruktur der Festplatte kontrolliert habe, fand sich ein neuer Baum (»\kort\kort\kort\...«, usw.). In jedem Kort-Unterverzeichnis stand die vollständige Verzeichnisstruktur der Festplatte. Es muß sich wohl eine Art von Endlosschleife gebildet haben. Löschung von Daten in »einem Unterverzeichnis« führten zum Verlust der Daten im Stammverzeichnis. Der gesamte Baum ließ sich weder unter DOS (6.0), noch mittels PC Tools löschen. Bleibt einem ohne DOS 6.2 (Scandisk) noch eine andere Möglichkeit, als die Festplatte zu formatieren?

(Stephan Kubitschek, München)

Dieses Phänomen hat uns auch schlaflose Nächte bereitet, da es sporadisch bei einigen wenigen Lesern und jeweils bei

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten.
Tips und Tricks rund um den PC

anderen Demo-Programmen aufgetaucht ist. Schließlich haben wir des Pudels Kern entdeckt: Im Cache-Programm »SmartDrv« von Microsoft ist ein übler Bug.

Wenn auf der Festplatte das »Write Caching« eingeschaltet ist, kann unter bestimmten Umständen bei der Installation eines Programms

von CD-ROM diese Struktur entstehen. Der Fehler ist reproduzierbar und konnte von uns schließlich sogar bei einer Reihe von professionellen Spielen entdeckt werden, zum Beispiel bei »Magic Carpet«.

Um die Endlosschleife zu vermeiden gibt es zur Zeit nur einen sicheren Weg: Der Aufruf von SmartDrv darf nur mit dem Parameter »/X« erfolgen. Dieser schaltet das Write Caching ab. Ändern Sie also alle Zeilen in der AUTOEXEC.BAT, die SMARTDRV.EXE enthalten so ab, daß die Zeile mit »/X« abschließt. Nach dieser Änderung konnten wir in keiner Konfiguration die Endlosschleifen erzeugen – der Fehler scheint so gebannt zu sein.

Eine Garantie kann man natürlich nicht geben und deswegen unsere Warnung: Wenn Ihre Festplatte wichtige Daten enthält, sollten Sie immer vor Installation einer neuen Software zumindest diese wichtigen Daten auf einem Backup sichern. Es wäre doch sehr unangenehm, wenn dieser Fehler eine Doktorarbeit oder die komplette Budgetplanung für Ihre Firma schluckt.

Ist das Endlasverzeichnis auf der Platte aufgetaucht, sollten Sie folgende Schritte beherzigen: Formatieren Sie mehrere Disketten und machen Sie eine Diskette mit dem SYS-Kommando zu einer Boot-Diskette. Spielen Sie das Programm SCANDISK.EXE aus dem DOS-Verzeichnis auf diese Diskette. Wahlweise nehmen Sie statt SCANDISK auch NDD (Norton Diskdoctor, enthalten in den Norton Utilities) oder DISK-FIX (enthalten in den PC Tools). Auf die anderen Disketten kopieren Sie alle Dateien, die auf keinen Fall verloren gehen dürfen. Booten Sie den Rechner von der angelegten Diskette und lassen Sie SCANDISK alle Fehler reparieren. Prüfen Sie danach, ob noch alle Programme laufen und schalten Sie Smartdrive aus.

Digital, analog, oder was?

Woran kann ich im Laden einen digitalen von einem analogen Joystick unterscheiden? Worin besteht eigentlich der Unterschied? Welchen Vorteil hat ein analoger Joystick? Welchen Vorteil hat ein Gamepad?

(Detlef Engelmann, Raßtal)

Analoge PC-Joysticks zieren 15-polige Sub-Stecker, digitale Konsolen-Knöpfe begnügen sich mit 9 Polen. Der Unterschied: Digitale Joysticks besitzen für jede Richtung lediglich einen An/Aus-Schalter, was optimal für Konsolen-Actionspiele ist, da die Abfrage sehr schnell vorstatten gehen kann.

Lutz Althoff
Computerspiele
Mönster Breite 38
34877 Korbach

BTX: Althoff#

TEL : 0551-54058

FAX : 0551-41972

Preisliste kostenlos Versand im Sicherheitskarton



PC-Spiele Diskette 3,5

Aces of the Deep*	D 76,90
Armored Fleet	H 61,90
Battle Isle 2	D 76,90
Bloodnet	H 62,90
Burnin Steel 2	D 90,90
Bludius Manager 3	D 82,90

PC-Spiele CD-ROM

Colonization	D 86,90
Dark Legions	E 59,90
Das Schwärze Auge 2	D 74,90
Dishonour Glory*	D 81,90
Doom 2 - Hell on Earth	H 89,90
Doppelkopf	D 76,90
Dreamweb	D 75,90
Glory 3*	D 75,90
Erben der Erde	D 75,90
FIFA Int. Soccer	D 69,90
Formula One Grand Prix	H 39,90
Indy Car Racing	D 55,90
Indy Car Racing Tracks	H 31,90
Indy Car Tracks 2	E 31,90
Lisa King*	H 44,90
Loth of the Realm	D 65,90
Mad News	D 75,90
Master of Magic*	D 47,90
Micro Machines	H 51,90
NASCAR Race*	H Anf.
Porcu General*	E 64,90
Primal Gold	D 42,90
Rings of Medusa Gold	D 69,90
Star Crusader	D 76,90
Supern Le of Hoboken	E 61,90
System Shock	D 75,90
The Fighter	H 76,90
The Fighter	D 86,90
The Chaos Engine	D 52,90

Theme Park	D 74,90
Transport Tycoon	D 86,90
Ultima 7 - D schwe Plo	D 36,90
Ultima 8 - Pagan	D 59,90
Wing Armada	H 66,90
Wing Commander 1+2	H 66,90
Wing Commander 3*	H 99,90
Wings of Glory*	D 78,90

PC-Spiele CD-ROM

11th Hour*	H 115,90
Aces of the Deep*	D 76,90
Armored Fleet	H 61,90
Battle Isle 2	D 76,90
Scenery CD	D 51,90
Battle Bugs*	D 75,90
Bensush a Steel Sky	D 86,90
Bludius*	H 44,90
Bloodnet	H 62,90
Bludius Manager 3	H Anf.
Cyberman	H 69,90
Dark Legions	D 76,90
Das Schwärze Auge 2*	D 74,90
Die Höllewelt Sage*	D 82,90
Doom 2 - Hell on Earth	H 89,90
Doppelkopf	D 76,90
Dreamweb	D 75,90
FIFA Int. Soccer	D 69,90
Formula One Grand Prix	H 39,90
Foxin GGP D L	H 59,90
Glory 3*	D 75,90
Jungle Strike*	E 70,90
Kings Quest 7*	D Anf.
Loth of the Realm	D 65,90
Loth of the Realm - The Leg	H 44,90
Mad News*	D 80,90
Master of Magic*	D 47,90
Micro Machines	H 51,90
NASCAR Race*	H Anf.
Porcu General*	E 64,90
Primal Gold	D 42,90
Rings of Medusa Gold	D 69,90
Star Crusader	D 76,90
Supern Le of Hoboken	E 61,90
System Shock	D 75,90
The Fighter	H 76,90
The Fighter	D 86,90
The Chaos Engine	D 52,90

Angebot des Monats:

Battle Bugs	3,5 € 61,90
Lode Runner	3,5 € 61,90
Transp. Tycoon	D 85,90

* die Abgabezeit nach dem Kaufzeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

1. Ausgabezeitpunkt 2. Ausgabezeitpunkt

MultiMedia Soft Computerspiele

Online - Cafe & Spielbibliothek

Spielen in gemühter Atmosphäre, die neuesten Games kostenlos oder Computerspielen lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden

Info Info Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielformen? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielbibliothek und Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an.

MultiMedia Soft 52349 DÜREN, Josef Schlegel Str. 50

MultiMedia Soft finden Sie in:

NEUE ANSCHRIFT

08623 PLAUEN

Strohmatten Straße 22

12677 BERLIN

Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9080184

15234 FRANKFURT/ODER

August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

22041 HAMBURG

Wandemuthstraße 57 Tel. 040-4528426

39112 MAGDEBURG

Hedestraße 5 Tel. 0172-3603146

41236 NÖRNCHENGLADBACH-RHEYDT

Lindendstraße 152 Tel. 02106-43951

44896 BOCHUM

Sonnenallee 54 Tel. 02327-10053

48151 MÜNSTER

Weseler Straße 46 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK

Markenstraße 82 Tel. 0541-434792

50825 KÖLN

Aspenstraße 11 Tel. 0221-5050303

52064 AACHEN

Guadalupe 2 Tel. 0241 33190

52249 ESCHWEILER

Engelstraße 21 Tel. 02243-15763

52345 DÜREN, Online Cafe

BATTLESHIPZENTRUM

Josef Schlegel Str. 50 Tel. 02421-26100

NEU NEU NEU

56564 NEUWIED Online Cafe

Heimrannstraße 19 Tel. 02681-352330

75172 PFORZHEIM Online Cafe

Zerrenstraße 11 Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN

Königsplatz Straße 5 Tel. 089-7450505

96052 BAMBERG

Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT

Meinbergstraße 20 Tel. 0381-5621656

99086 ERFURT Virtuality Cafe

Magdeburger Allee 145 (15-20 U)

Tel. 01727-174330

MultiMedia Soft BÜRO

52349 DÜREN, Tel. 02421-26100

Josef Schlegel Str. 50 FAX 02421-261020

We want you!

Zur Erweiterung unseres Spieleentwicklungsteams suchen wir teamorientierte und zuverlässige

PC-Programmierer

mit guten Kenntnissen:

- in einer Hochsprache (C++, Pascal) und Assembler
- in der Grafikprogrammierung unter VGA/SVGA und/oder Know How in der CD-ROM Technologie (Datenkompression, Videoplayer etc.)

Grafiker

mit kreativen Erfahrungen

- in DPaint und/oder Raytrace/Rendersoftware (3D Studio)

Soundspezialisten

mit hörbaren Erfolgen

- im Soundblaster und General MIDI Bereich

Konzeptautoren

mit frischen, innovativen Spielkonzepten, die in der Lage sind Ihre Ideen auch detailliert auszuarbeiten und auszuformulieren!

Selbstverständlich sind wir auch an fertigen Spielen bzw.

Spielkonzepten interessiert.

Bitte beachten Sie auch unsere Stellenanzeige auf der CD-ROM der PC Player plus!!!

INDEPENDENT ARTS:

Sie kennen uns von so hochwertigen Produkten wie ANSTOSS oder der ANSTOSS World Cup Edition, Programme, die in Deutschland und im europäischen Ausland große Erfolge erzielen konnten. Wir bieten die Mitarbeit an attraktiven Projekten in einem jungen Team an, mit individuellem Freiraum und ansprechendem Honorar.

Senden Sie Ihre Unterlagen (gemeinsam mit entsprechendem Demomaterial) bitte an:

INDEPENDENT ARTS
Holger Kuchling
Bultstr. 50
59302 Oelde
Tel./Fax 0 25 22/6 35 72



Doom's NEW:

Doppel CD, mit 100 neuen Level für Doom II und 1100 Level für Doom I

DM 49,95

Doom II

„Hell on Earth“
CD noch größer,
noch besser
neue Monster und
neue Sounds

DM 89,95

Unser Weihnachts-service!

Wir bieten auf alle bei uns gekauften CD-Rom Spiele ein 14-tägiges Umtauschrecht. Für Ihren PC haben wir ca. 5000 Spiele lieferbar.

Hardware-Tip

Fastplatte Seagate 540 MB, AT Bus DM 389,-
486 DX2 66 MHz Board incl. Prozessor und Kühler DM 549,-
Shuttle 16bit Stereo Sound-Karte voll Soundblaster Kompatibel DM 169,-

Rüsten Sie jetzt auf!

Versand NN DM 9,-

Besuchen Sie uns! in Berlin

Versand und Laden
Schwedenstraße 18c
13357 Berlin Wedding
Tel. 030 / 492 78 68
Fax. 030 / 492 20 57

Sie lassen sich nicht an PCs anschließen. Analoge, also PC-Joysticks, haben sogenannte »Potentiometer« eingebaut, die auch Zwischenwerte liefern können. Dadurch kann man bei Flugsimulationen gefühlvoller steuern, die Abfrage ist aber langsam, da aufwendig. Für PC-Action-Spieler gibt es Adapter oder digitale Joysticks mit eingebautem Wandler zu kaufen (zu denen auch die Gamepads zählen), die ein quasi-digitales PC-Signal liefern. An der Reaktionsgeschwindigkeit ändert sich aber nichts, nur am Steuergefühl.

MIDI ist nicht gleich MIDI

Ich habe eine Soundblaster-Pro-Soundkarte. In der Anleitung steht, daß sie einen Midi-Anschluß hat. Bedeutet das, daß sie General-Midi-kompatibel ist? Auch steht in der Anleitung, daß der Midi-Port gleichzeitig Joystickanschluß ist. Was muß ich jetzt anschließen?

(Kai Harländer, Rodalben)

Die Soundblaster Pro hat zwar einen Midi-Port, dieser folgt aber einem Creative-Labs-eigenem Standard, der von keinem Spiel unterstützt wird. Erst ab der Soundblaster 16 findet man einen MPU-kompatiblen Midi-Anschluß, den so gut wie alle Spiele verwenden können. Um General Midi zu bekommen, benötigen Sie einen MPU-Port und einen Midi-Klangerzeuger. Dies kann eine Aufsteckkarte sein (wenn Ihre Soundkarte die passende Steckleiste besitzt, z.B. SB16) oder ein externes Midi-Gerät. Letzteres schließen Sie tatsächlich an den Joystickport an, wobei Sie dann noch eine zusätzliche Midi-Box benötigen, an die Sie wiederum Ihren Joystick anschließen können.

Geteilter Bus gleich halber Takt?

Ich habe gelesen, daß bei Vesa-Local-Bus-Motherboards, bei denen der Bus mit 40 MHz läuft und zwei VLB-Karten eingebaut sind, der Takt halbiert wird. Das heißt, beide Karten laufen nur mit 20 MHz oder es gibt Störungen.

(Christian Dzallas, Mülheim)

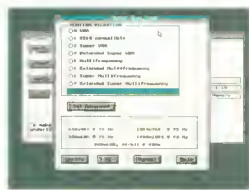
Es stimmt, daß es Vesa-Local-Bus-Karten gibt, die bei 40 MHz nicht mehr so ohne weiteres mitspielen, wie zum Beispiel ältere ET4000-W32-Karten. Um diese zum Laufen zu bringen, ist es notwendig, an der Karte oder am Motherboard ein zusätzliches Waitstate einzustellen. Dies geschieht knallhart per Jumper und drückt gewaltig auf die Grafikleistung. Aber das ist natürlich besser, als ein nicht funktionierender Rechner oder auftauchende Grafikfehler. Wenn Ihr 3D-Benchmark Wert auffällig niedrig ist, kann es eventuell daran liegen.

Ein Hertz für den Textmodus

Ich habe einen 486-Rechner mit einer Cirrus Logic AVGA3-S42X-Grafikkarte. Sie leistet 72 Hz bei 256 Farben und einer Auflösung

von 800 x 600. Damit bin ich unter Windows echt zufrieden. Es müßte also eigentlich doch recht einfach möglich sein, alles unterhalb dieser Auflösung mit 72 Hz wiederzugeben; namentlich die DOS-Textmodi. Unter Windows ist das kein Problem, da liefern die Treiber VGA-Utilities mit den entsprechenden Möglichkeiten. Aber unter DOS kriege ich das nicht hin. (Klaus Heinrich-Mell, per Compuserve)

Obwohl die modernen Grafikkarten voll und ganz auf Windows-Leistung eingestellt sind, gibt es meist eine Möglichkeit, die ungeliebten DOS-Modi »aufzufrischen«. Auf den mitgelieferten Treiberdisketten finden sich Grafikkarten-Utilities, mit denen Sie die Refreshraten in allen Auflösungen bestimmen können. Bei Ihrer Grafikkarte heißt das Programm »CLMODE«, mit denen Sie alle Frequenzen einstellen und auch gleich ausprobieren können, ob Ihr Monitor die Bildwiederholrate verkraftet. Gerade beim Standard-DOS-Textmodus könnte es sich lohnen, da dieser immer mit 60 Hz dargestellt wird, damit ältere Monitore darauf synchronisieren können. Normalerweise müssen Sie für die neuen Einstellungen »CLMODE« bei jedem Systemstart neu laden, zum Beispiel in der »AUTOEXEC.BAT«.



Mit bestimmten Grafikkarten-Utilities erhöhen Sie die Bild-Wiederholrate auch unter DOS und machen das Spielen augenfreundlicher. Achten Sie bitte darauf, daß Ihr Monitor die Frequenz verkraften kann.

So viel Joystick macht stumm

Ich habe mir die Roland SCD-10 gekauft. Ist soweit alles ganz okay, aber wenn ich meinen Flightstick von CH Products in die Soundkarte einsteple, dann ist absolute Stille. Nichts ist mehr zu hören von General MIDI oder Roland SCC-1. Ohne Flightstick funktioniert es wunderbar.

(Jürgen Wärner, per Compuserve)

Ein Klassiker des Technik-Treffs, den wir gerne nochmal beantworten: Die meisten Soundkarten teilen sich externen MIDI- und Joystick-Port am Joystick-Stecker. Viele moderne Sticks mit Zusatzfunktionen schließen dann aber einige der MIDI-Leitungen kurz. Deswegen bekommt auch die interne MIDI-Karte keine Signale mehr ab. Die einzige Lösung besteht darin, zwischen Joystick und Stecker an der Soundkarte das entsprechende Adapterkabel zu hängen, das zwischen Joystick und MIDI filtert. Ein solches Kabel gibt es für etwa 50 Mark im Fachhandel – und eine MIDI-Organ kann man dann auch an den PC anschließen.

(mk/bs)

lernen Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

BMV VERLAG
REDAKTION PC PLAYER
»TECHNIK TREFF«
GRUBER STR. 46A
81534 POING

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



MicroFun

Unterhaltungs- und -hardware
Inh. Stefan Merkl

Gravis

Game Pad	42,95
Gravis Analog Pro	65,95
Joystick schwarz	52,95
Mouse Stick	170,95
Phoenix Joystick	249,95
Ultra Sound	302,95
Ultrasound MAX	396,95

CH-Products

Flightstick	85,95
Flightstick Pro	158,95
Gamecard II Automatic	79,95
Jetstick	69,95
Mach I Plus	52,95
Pro Pedals	105,95
Virtual Pilot	158,95
Virtual Pilot Pro	185,95

Game Blaster CD 16

-Sound Blaster 16 Stereo-Audio-Karte
-CD-ROM double Speed
-Stereo Lautsprecher und Mikrofon
-Hochleistungs-Joystick

enthaltene Gamesoftware: Creative Mosaic, Conspiracy, Syndicate, Rebel Assault, Iron Hawk, SimCity 2000, Lemmings, Indianapolis 500, Civilization, F117A Stealth-fighter, Railroad Tycoon, Silent Service

zusätzliche Software: Creative WaveStudio, Soundo'LE, Ensemble, Talking, Scheduler, Voice Assistant, Menotgure

DM 690,-
komplett

Orchid

GameWave 32	e.d.A.	328,77
SoundWave 32	a.d.A.	429,00
SoundWave 32 Plus	engl.	493,20
SoundWave 32 SCSI	engl.	543,96
Sound Drive 16 EZ	engl.	187,95
Sound-Kit (SW-32&CD-ROM)	engl.	860,95
Wave Booster 4x	engl.	417,95
Wave Booster 4	engl.	354,95
Wave Booster 2	engl.	233,95

Creative Labs

Audio-Karten	
Sound Blaster 2.0 Value Edition	95,95
Sound Blaster PRO Value Edition	145,95
Sound Blaster 16 Value Edition	179,95
Sound Blaster 16 Multi CD	245,95
Sound Blaster 16 ASP Multi CD	305,95
Sound Blaster 16 ASP SCSI-2	375,95
Sound Blaster AWE32	485,95

Video-Karten

Video Blaster SE	435,95
Video Blaster FS2000	589,95

Multimedia-Kits

Discovery CD16	610,95
Game Blaster CD 16	690,00

Rainbow Arts

ScreenBest Aktivboxen 2 Stück	49,95
-------------------------------	-------

Bestellannahme: Mo. - Fr. 10.00 - 18.00

Samstag 10.00 - 12.30

Versandkosten: Nachnahme 10,00

Vorauszahlung 7,50 DM

Ausland 20,00 DM

Intern und Preisänderungen vorbehalten

Telefon: 08131/5 30 44

Telefax: 08131/5 31 46

Die MENSCHEN ÜBERZEUGEN

Die ERDE RETEN



Mit einer Station in der Antarktis hat Greenpeace dazu beigetragen, daß 50 Jahre lang jede Ausbeutung der Rohstoffe und Bodenschätze verboten ist. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Strasse/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77,

Okobank, BLZ 500 901 00

screen

Einzeltest 12/94
Sound System MAESTRO 32
„Klangwunder“

DOS
INTERNATIONAL
EMPERUNG DER
RECHNUNG
SI

Vergleichstest 8/94
Sound System MAESTRO 32

POWER
PLAY

Einzeltest 12/94
Sound System MAESTRO 32

DATA NEWS
Hit
Oktober 94

Einzeltest 10/94
Sound System MAESTRO 32

PCPraxis
EMERUNG
AGOST 94

Vergleichstest 8/94
Sound System MAESTRO 32

NOCH FRAGEN? 0130 / 112560

GERNE SCHICKEN WIR IHNEN AUSFÜHRLICHES INFORMATIONSMATERIAL. RUFEN SIE UNS JETZT AN. GEBÜHRENFREI

DOS
INTERNATIONAL
PREISTO

Vergleichstest 9/94
Sound System GOLD 16

PC-RENDERING
TEST

Einzeltest 10/94
Sound System MAESTRO 32

WINDOWS
KOMPLET
TOP
PRODUKT

Einzeltest 9/94
Sound System MAESTRO 32

TERRATEC
PROFIMEDIA
DER KREATIVE
MULTIMEDIA SPASS

Shylerstr. 75
D-41334 Nattenloh

PC
PLAYER

Vergleichstest 10/94
Wave System / Wave System PRO
Testergebnisse „gut“ / „sehr gut“

PCgo!

Einzeltest 12/94
Sound System MAESTRO 32
Testergebnisse „sehr gut“

DOS
INTERNATIONAL
PREISTO

Vergleichstest 11/94
Wave System (Waveable)

Handelerfragen erwünscht

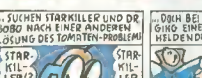
Übrigens: Wir machen Soundkarten.

Star Killer

SYSTEM SHOCK

Die grausamen Gen-Tomaten sind anscheinend nicht resistent gegen Trantors Gesang. Hoffnung für das Universum: Starkiller und Dr. Bobo haben indes an einem anderen Plan: Sie suchen auf Sharepark den Programmierer, der den Algorithmus für ein Befriedigungs-Gen entwickeln kann...

Texte: HEINRICH LENHARDT Bilder: AOLF BOYKE





Sie wallen Ihre Meinung über PC Player laswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Paing.

Konstruktiv rechnen

Zu Eurer Idee, PC Player plus als praktisch identisches Heft zur Normalausgabe herauszubringen, kann ich Euch (wie viele andere auch) nur gratulieren. Schon daran sieht man, daß Ihr es nicht auf den Geldbeutel Eurer Leser abgesehen habt, die sonst gezwungen gewesen wären, sich das normale Heft neben einer CD-Player-Sonderausgabe zu holen. Damit wäre man bei 25 Mark angelangt. Zwei Bitten hätte ich jedoch: Baut demnächst eine Deinstallations-Routine ein. Außerdem nervt es mich etwas, daß die Programmgruppe von PC Player 10/94 bei jedem Windows-Start geöffnet erscheint.

Es wäre schön, eine Art Pinnwand mit Leserbriefen, bestimmten Kleininseraten (Veranstaltungen, Technik-Tips, etc.) als Objekt in die Programmgruppe zu integrieren.

Sehr gut (und mutig) fand ich Eure kontroverse Diskussion um die mißglückte »Outpost«-Veröffentlichung; soweit ich weiß, seid Ihr in der Hinsicht so ziemlich die einzige Zeitschrift in Deutschland gewesen.

(Nicolas Hinke, Zwingenberg)

Danke fürs Lob! Die Programmgruppe einfach schließen, »Einstellungen speichern« aktivieren und Windows verlassen – in Zukunft erscheint sie »geschlossen«. Leserbrief, Tips und andere Themen, die auf Papier praktischer sind, wallen wir nicht mit Gewalt auf die CD verlagern. Das neue Medium soll möglichst sinnvoll genutzt werden (»interaktive Tests«, etc.).

Jetzt aber schnell

Mich würde es interessieren, wie es die Redakteure schaffen, die vielen Programme in so kurzer Zeit ausführlich zu testen. Sie spielen die doch nicht bis zum Ende durch, oder? Ich selbst betrachte mich als Spiele-Profi (»System Shock« auf Stufe 2 nach sieben Tagen gelöst), würde es jedoch nicht schaffen, derart viele Programme in einem Monat zu verkonsumieren.

(Olaf Nabis, Berlin)



System Shock: 1 Woche für Level 2, nicht übel...

Das haut natürlich nur hin, weil wir nicht jedes Programm 100 Prozent durchspielen. Zur Meinungsbildung reicht es in der Regel, gut die Hälfte zu sehen; dazu kommen Background-Informationen von den Entwicklern. Da wir Spezialisten für die jeweiligen Genres einsetzen, kommen unsere Jungs besonders schnell zurecht.

Zerrissen und verrissen

Kreisch! Mein schönes PC-Player-plus-Heft! Wessen Idee war es, die CD mitten auf den Umschlag zu kleben, wo beim Abtrennen der ganze Umschlag zerreißt? OK – nicht der ganze Umschlag wird zerrissen, aber schön sieht das Heft nach dem Abtrennen der CD nicht mehr aus. Könnten Sie für die CD nicht eine Extraseite im Inneren des Heftes reservieren? Sie testen viel zu viele schlechte Spiele – wer will die schon kaufen? Tests von Spielen unter der 45er-Marke sollten nicht veröffentlicht werden; Spielen unter 65 Prozentpunkten sollte nicht mehr als eine halbe Seite spendiert werden. Vielleicht könnten Sie einen kleineren Bereich extra für schlecht bewertete Spiele einrichten (in welchem sie ruhig etwas runtermacht werden dürfen), da man ja auch wissen muß, was man nicht kaufen sollte.

(Markus Knak, Rhadenfeln)

Seit Ausgabe 11/94 verwenden wir einen sofortigen Klebstoff. Behutsames Ablösen der CD-Tasche ohne Umschlagbeschädigung sollte jetzt kein Problem mehr sein. Auch der übelste Verriß will analysiert werden: Nur ein Spielname und eine Wertungszahl wären zu karg, um unsere Leser zu informieren.

Wenn wir was schlecht finden, wallen wir's auch vernünftig begründen. Den guten Spielen nimmt diese Politik keinen Platz weg; wir widmen den echten Klassikern jeweils drei bis fünf Seiten.

Was diese CD sa alles treibt...

Ich bin ein begeisterter PC Player Leser und habe in der aktuellen Ausgabe 11/94 gelesen, daß Ihr auf Eurem CD-ROM noch mehr Treiber unterbringen wollt. Dazu kann man Euch nur gratulieren. Ihr seid da einige der wenigen, die sich um Anwender kümmern, welche oft von den Herstellern sitzen-gelassen werden. Es wäre toll, auf einer der nächsten CDs auch Treiber für CD-ROM-Laufwerke von Toshiba (z.B. für XM3401-B für Future Domain Contraller, die ASPI unterstützen) herauszubringen.

(Roman Hampel, Baesweiler)

Baris nimmt solche Anregungen gerne auf. Auf dem CD-ROM werden wir im Laufe der Monate die Treiber- und Update-Ecke mit Sicherheit nicht vernachlässigen.

43?

Bitte verkauft wieder zusätzlich die PC-Player-Diskette. Bei den Spieltests wundere es mich, daß die Preise unter »ca.-Preis« immer so hoch sind. Manchmal bekomme ich die Spiele bis zu 50 Mark billiger. Außerdem ist völlig unklar, warum Ihr bei Starkiller mit Folge 43 anfangt.

(Jan Schneider, Bonn)



Seine ersten 42 Episoden erlebte Starkiller in den grauen Tagen, bevor es PC Player gab. Dann gelang es uns (unter großem Einsatz von Geld, Schokolade und liebevoller Betreuung), Rolf Boyke abzuschleppen. Folge 43 (in PC Player 1/93) schließt nahtlos an die »alten« Episoden an »Ein Sturz durch ein Schwarzes Loch... ist das gefährlich, Dr. Boba?« – »Oh ja, äußerst tödlich. Aber zugleich hochinteressant!«). Disketten werden wir nicht mehr anbieten; viele neue Demos sind so groß, daß sie nur auf CD-ROM genug Platz finden. Und die Preisangaben beziehen sich auf Empfehlungen des Herstellers. Klar, daß man bei Sonderangeboten oder knapp kalkulierenden Händlern einzelne Spiele manchmal deutlich billiger bekommen kann.

Raus damit!

Besonders gut gefallen mir die sehr kritischen Spiele-Tests. Am allerbesten fand ich allerdings den Artikel über Mailboxen und Faxmodems. Da ich mir selbst bald ein Faxmodem anschaffen will, habt ihr mir mit Eurem Artikel sehr viel weitergeholfen. Anhand Eurer Tests kann ich mich vor meiner Wahl genauestens informieren und meistens trifft ihr genau meinen Geschmack. Aber nun zu den erweiterungsfähigen Sachen, wie den Spiele-Komplettlösungen. Ich für meinen Teil finde, daß ihr auch mal Karten zum Herausnehmen bringen könntet.

(Christian Edenhofer, Wuppertal)

Wer will denn da schon wieder seine schöne PC Player zerreißen? Aber ernsthaft: Die Tips am Heftende machen die Zeitschrift nicht nur übersichtlicher; wir sind dadurch auch bei kurzfristigen Umstellungen flexibler (und können die Deadline eher biegen, wenn kurz vor Druckbeginn noch ein schönes Spiel erscheint).

Das FIFA-Gremium tagt

Mit wachsendem Interesse verfolgte ich die Beiträge im Technik-Treff und natürlich die Leserbriefe. Eben einer dieser Briefe »Bundesliga-Skandal« in 11/94) hat meine tiefe Verwunderung ausgelöst und ist damit der eigentliche Grund für mein Schreiben. Es ging um das hervorragende Spiel »FIFA International Soccer«, bei dem der Leser nichts anderes zu kritisieren hatte, als die Spielernamen der deutschen Mannschaft und die Werbung, die nach jedem Tor über den Bildschirm flimmert. Zur Werbung sei angemerkt, daß sie nicht nur den Spielablauf in keiner Weise beeinflußt, sondern sich auch sehr leicht per Knopfdruck abbrechen läßt.

Wenn man schon an einem so guten Spiel herumnörgeln muß, so könnte ich mir eher folgende Kritikpunkte vorstellen: Im Spielverlauf werden auf Wunsch zwar fleißig gelbe und rote Karten ausgeteilt, diese finden aber beim weiteren Turnier- oder Ligaverlauf keinerlei Beachtung. Damit ist auch der mit 22 Mann recht stark besetzte Kader ziemlich überflüssig, weil man nie in die Verlegenheit kommen kann, gesperrte oder

gar verletzte Spieler (auch das ist nicht vorgesehen) durch schwächere ersetzen zu müssen. Die zufällige Festlegung der Gruppeneinteilung bei einem Turnier führt sehr oft zu interessanten Konstellationen, dennach wäre eine optimale Umstellung auf eine Auslosung aus mehreren Töpfen wünschenswert, weil das dem wirklichen Spielbetrieb wesentlich näher käme. Unverständlich ist mir, warum bei Entscheidungsspielen nach zwei Verlängerungshalbzeiten bei Remis nicht ein Elfmeterschießen folgt, wie es im Fußball sonst üblich ist, sondern eine offensichtlich dem Eishockey entlehnte Art des Sudden-Death.

(Norbert Pomoroli, A-Wien)



FIFA Soccer: Fortsetzung folgt?

Wie ich die Buben von Electronic Arts Deutschland kenne, werden sie Deine Kritikpunkte

aufmerksam durchlesen. Ich möchte fast die Gitarre von Florian Stang! darauf verwerten, daß es 1995 einen FIFA-Nachfolger geben wird. Da wird dann womöglich die eine oder andere Anregung von Dir aufgegriffen.

Die Indizierungs-Debatte doomt

Normalerweise schreibe ich ja kein Leserbriefe, aber als ich Euer Interview mit der BPS las, »doomte« es mächtig in mir (obwohl ich als Schweizer gar nicht von der Indizierung betroffen bin). Meine Erfahrungen mit diesem Spiel sind alle durchwegs positiv. Wenn ich zum Beispiel wütend oder sonst irgendwie aggressiv bin, genügen 15 bis 20 Minuten »Doom« und ich bin wieder völlig entspannt. Auch die Nachbarskinder (alle zwischen 9 und 15), welche hier und da ein Spielchen bei mir machen, sind nicht brutaler geworden oder haben ihre Haustiere mit der Kettensäge massakriert. Sie sagen auch selber, daß das ganze nur ein Spiel ist, wo man ein farbiges Sprite in ein andersfarbiges umwandelt, wie sie es in jedem Trickfilm sehen.

(Ralph Gloor, CH-Freienbach)

Ich bin 29 Jahre alt und seit vielen Jahren begeisterter Computerspieler, von Simulationen über Adventures bis zu Jump-and-Runs und Ballerspielen. Zudem bin ich noch Vater zweier Kinder im Alter von 2 und 9 Jahren.

Nachdem ich Doom sehr oft spiele, bin ich der Ansicht, daß die Darstellung der Gewalt für Jugendliche unter 16 nicht geeignet ist. Man sollte dem Beispiel der Film-Industrie folgen und nach einem entsprechenden Gesetzesentwurf alle Spiele, die auf den Markt kommen, von der BPS prüfen lassen. Damit soll einfach erreicht werden, daß Eltern, die mit der Szene nicht so vertraut sind, besser einschätzen können: Was kann mein Kind spielen?

(Raimund Woch, Germering)

In diesen Tagen kommen die ersten Spiele in den Handel, die von der »USK« mit Altersempfehlungen versehen sind. Wir werden gespannt beobachten, inwieweit diese Angaben sinnvoll und kompetent gemacht werden.

◆ EIN RUNDES ROM

Auf dem nächsten CD-ROM von **PC Player plus** finden Sie natürlich alle neuen Spiele-Demos. Damit wollen wir's nicht belassen: Dazu kommen viele weitere Goodies wie die ausbaute Service-Ecke mit Update-Patches und neuen Software-Treibern. Unsere exklusiven »Multimedia Leserbrief« finden nach dem Kölner Messeabstecher wieder in den Painger Aufnahmestudios statt. Nicht zu vergessen: Der »interaktive Test« mit Spiele-Animationen und Original-Sound.

◆ DER KLEINE RECHENKÜNSTLER

Kids hassen Mathe: Die Rechnen-Hausaufgaben werden zum alltäglichen Drama. Wa knurrende Lehrer versagen, soll **Merlin's Mathe** helfen. Wir testen das putzige Lernprogramm nächsten Monat im Rahmen der Rubrik »PC junior«.

◆ NEUE ADVENTURES GELOST

Auch die garstigsten Puzzles können unsere Abenteuerer nicht schrecken. In der nächsten PC Player finden Sie deshalb die Komplettlösungen zu **Kyrandia 3** und **Death Gate**. Der Tips-Teil wird natürlich auch zahlreiche Hilfen zu anderen aktuellen Spielen bieten.

► I DO THE ROCK

Nach einer CD-i-Version erscheint Todd Rundgrens Klongexperiment **No World Order** jetzt endlich für den PC. Die Rock-CD zum Selbstobmischen inklusive Koroake-Madus ist nicht die einzige Multimedia-Neuheit, welche aus dem Musik-Business rüberschwappt. Die deutschen Techno-Knaben von **U 96** haben Ihr erstes CD-ROM vollendet und bieten dort neben Videos und einem Spielchen so bizarre Ergüsse wie eine »Gummienten-Lovestory« – wir sind beeindruckt. Ob Bits und Bytes ähnlich Hitporoden-reif sind wie die musikalischen Ergüsse von U 96, verrät nächsten Monat unser ausführlicher Software-Testteil.

► GUT GEBRÜLLT, LÖWE

Mit **Der König der Löwen** hat Disney nicht nur einen kapitalen Zeichentrick-Hit gelandet, auch die Videospiele-Fassung des Animations-Meisterwerks verkauft sich wie die sprichwörtlichen warmen Semmeln. Und wenn uns die agile Presseabteilung von Virgin nicht überraschend im Stich läßt, testen wir im nächsten Heft die PC-Umsetzung des Spiels zum Film. Weitere Test-Anwörter für nächsten Monat:

Wing Commander 3 (endgültig und letztendlich – sonst streichen wir Origin von unserem Weihnachtskorten-Verteiler), Ikorions Fußballmonogger-Alternative **Hattrick** und die Simulations-Hoffnung **Flight Unlimited**.

Wurzig-putzelig:
Das PC-Spiel zum
Disney-Epos »Der
König der Löwen«

PC PLAYER
2/95
erscheint am
11. Januar

**All dies und viele weitere Spiele-
tests, Tips, News und Features
rund ums PC-Entertainment war-
ten in vier Wochen auf Sie.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr!
Aufgrund von Terminänderungen bei
den Spieleherstellern kann es zu
kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

WELTBEWEGEND

Klar, daß wir Redakteure von PC Player uns mit dem Computerteil aus der »Welt am Sonntag« fortbilden. Die nachfolgende Erwähnung eines brandneuen Massenspeichers beweist, daß dieses ehrwürdige Blatt bei weitem nicht so konservativ ist wie sein Ruf.

Glücklicherweise bedeutet eine leere CMOS-Batterie keine echte Katastrophe. Sie haben keinerlei Daten von Ihrer Festplakette verloren.

Todesstoß fürs CD-ROM? Die Festplakette ist das Speichermedium der Zukunft...

UDEN-KILLER

Was wäre das »Finale« nur ohne die mit der heißen Nadeln gestrickten Übersetzungen fernöstlicher Anleitungen ins Deutsche. Die Dokumentation für das »Mobile Rack« wurde anscheinend todes- und grammatikverachtend in fünf Minuten zusammenkalauert.

Lesen Sie deuten durchaus, bevor Sie ihn an die Arbeit bringen

- A. Schliessen Sie nicht den Schlüssel-Schalter auf und nehmen die Hard-Diskette weg, wenn Read/Write zugänglich fuer die Hard-Diskette ist. Es ist der Verlust der Daten zu verhindern.
- B. Immer parken Sie das Head der Hard-Diskette die Computer weggenommen wird. Ausser wenn die Hard-Diskette die automatische parkende Funktion hat.
- C. Um den Stoss-Schaden weehrend der Versendung zu verhindern, schem Sie, dass der MOBILERACK auf dem Sack gepackt wird. Durch dem Sack hat die Stoss-Absorption. Aber seien vorsichtig! Faellt der Diskette nicht auf den Boden.
6. Schlittem die Abnehmende-Ablage in Fixed-Rack hinein. Schliessen sie auf dem Schlüssel-Schalter. Machen Sie den Computer en und gestalten ihren Computer auf des Setup-Program. Format Ihrer Hard-Diskette, wenn eine neue unformende Hard-Diskette beschlagen wird

SATANISCHE VERSE

Nicht nur der Untertitel »Hell on Earth« von Damm 2 läßt auf die Präsenz des Teufels schließen. Ähnlich wie auf sa mancher Hardrock-Platte ist im Endlevel eine versteckte Batschaft in einem Digi-Sample enthalten.

Betritt man den großen Raum im 30. Level, erklingen seltsame Töne, die nicht zu verstehen sind. Wer den Sprachfetzen rückwärts abspielt, hört folgende Batschaft: »Ta win the game you must kill me, Jahn Ramera«. Jahn Ramera ist einer der

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Welchen Anforderungen muß man eigentlich genügen, um bei der berühmten ZDF-Spielshow »X-Base« als Moderator zu landen? Angesichts solcher Darlings wie Niels und Tonja sind Kompetenz und Talent offensichtlich nicht die ausschlaggebenden Kriterien. PC Player enthüllt, exklusiv aus den Geheimarchiven des ZDF: Die Verhaltensregeln für X-Base-Moderatoren!

PLATZ 1: Exzessive Verwendung der schönen Wörter »zocken« und »gambeln« - der Gebrauch von »spielen« wird mit einer Abmahnung geahndet.

PLATZ 2: Wen interessieren schon die Resultate bei den Videospiele-Wettkämpfen? Die Bestimmung der Gewinner nach dem Zufallsprinzip erhöht den Nervenkitzel bei allen Beteiligten.

PLATZ 3: Gleichbleibend ohnungsloser Gesichtsausdruck. Dadurch fällt die »Hä?«-Miene weniger auf, wenn man vom Teleprompter einen bösen, schweren Text ablesen muß, dessen Inhalt man nicht kopiert.

PLATZ 4: Möglichst abwechslungsde Verwendung der Rattlosigkeit-Flaskeln »Hey« und »Heyheyhey«. Nur Experten sollten sich an der verwegenen Kanstruktion »Heyhey« versuchen.

PLATZ 5: Auch angesichts von dämlichem Konzept und Sponsarendruck nicht verzweifeln, sondern die Kulleraugen aufreißen und lieb in die Kamera schauen. Schließlich werden Sie nicht fürs Denken bezahlt...

drei mit einem etwas seltsamen Humor ausgestatteten Hauptprogrammierer von Doom 2.

LACHHAFT

Sie glauben, den PC-Spieledesignern fällt nichts mehr Neues ein? Dann wenden wir unseren Blick doch auf die aktuelle Kundenzeitung des Videospiele-Distributors »Laguna«, in der das neue Mega-Drive-Modul »Boogerman« angepriesen wird. Gegner anrülpen - das ist ja fast so originell und witzig wie die gesammelten Grammatikfehler im Text. Angesichts solcher humoristischen Niederungen ist man doch wieder für seine gute alte PC-Software dankbar...

Ein Jump 'n Run Spiel das seinesgleichen sucht. Vergesst alles was davor kam. Boogerman ist das Sega Mega Drive Spiel der etwas anderen Art. Mit seinem ekelhaften Benahmen zwingt er alle Gegner in die Knie. Endlich ein Jump 'n Run Spiel bei dem man so richtig herzhaft lachen kann. Und lachen kann man hier wirklich viel, zum Beispiel wenn Boogerman eine Gegner anrülpt. Ein Spiel das mit ungeahnten Witz begeistert



DIE ENTDECKUNG

SOUNDWAVE32 A/W/S

Mittwoch, 9 November 1994

"Spiele, Abenteuer, MIDI, warme, lebendige und natürliche Sounds, Techno, Klassik, Rock und jede Menge Spaß", las ich auf der Steintafel. Es mußte die neue SoundWave32 A/W/S von Orchid sein.

Sie wird meinem Computer ungeahnte Klangdimensionen verleihen. Diese einmalige Kombination aus Wavetable und Synthese ist bislang einzigartig! Und mit der fantastischen DSP-Software wird Dr.N. die ganze Nacht seinen Spaß haben.



• A/W/S Wavetable Synthese

Die Soundkarte mit realistischen und lebendigen Sounds, die keine andere Wavetable Karte erzeugen kann! Jede SoundWave32 kann übrigens auf A/W/S erweitert werden.

• 24-Bit Audio Signalprozessor (ADSP)

Erweitern Sie Ihre SoundWave32 per Software! Die einzige Soundkarte, die mit Ihren Ideen wachsen kann.

• Kompatibel zu Allem

Software wird unterstützt unter General MIDI, SoundBlaster, Q-Sound, Windows Soundsystem 2.0, und Kombinationen daraus.

• A/W/S und Digi-Sounds gleichzeitig

Dank Kombi-Modes erklingen Spiele und Windows-Programme mit A/W/S Wavetable und digitalen Effekten gleichzeitig!

• DSP-Software Kit

Kaum zu schlagen: Digitale Effekte in Echtzeit, Spracherkennung, Diktaphon, MIDI-Sequencer, Media Rack, Q-Sound, u.v.m.

• SCSI-2 CD-ROM Interface (optional)

Mit dem schnellen SCSI-2 Interface auf der SoundWave32+ SCSI schließen Sie alle angesagten Double-bis Quad-Speed CQ-QRM Laufwerke direkt an Ihre Soundkarte an.

Übrigens:
Orchid DSP-Wavetable Sound gibt's mit der GameWave32 schon ab

DM 229,-



ORCHID TECHNOLOGY GmbH - Niederlückner Str. 36. 40667 Meerbusch - Fax: (02132) 80074 - 88S (02132) 80075

Sie finden alle aktuellen Orchid Produkte wie WaveBooster, SoundWave32, GameWave32, SoundDrive16 und Kevin64 bei pc.spezialist und im gut sortierten Fachhandel.

Ich möchte mehr Informationen ausgeben über :

Sound ☐

Graphik ☐

Video ☐

PCP/ISS ☐

Name _____

Anschrift _____

INFERNO

- ▶ Über 700 Missionen
- ▶ Kolossale Raumstationen
- ▶ Arcade-Modus für kurzweilige "Balleraction"
- ▶ Geschadete Vektorgrafik mit Echtzeitberechnung
- ▶ 10 verschiedene Welten mit individuell gestalteten Tag- und Nacht-Hemisphären
- ▶ Interaktiver digitaler Soundtrack von der Kult-Gothic-Rockband "Alien Sex Fiend"



Besonders ausgezeichnet von:

PC Games: (Award) 88%

PC Joker: (Hit) 87%

Powerplay: (Besonders empfehlenswert) 87%

ASM: (Spiel des Monats) 11 Punkte

NICHTS AUF DIESER WELT IST WIE INFERNO



CD-ROM



PC

KOMPLETT IN DEUTSCH



HotLine Mo-Fr 15-18 Uhr
0835 Nr. 06107-930-222